
N° 13
SEPTEMBRE 1988
Micro NEWS
Micro NEWS
SCOOP
PLATINI, HINAULT & Cie TESTENT LES JEUX
100 PTS
SONDAGE
LE LECTEUR EST ROI
NOUVEAU
BARBARIAN 2, POWERDROME, THE KRISTAL
M 2843 - 13 - 19,00 F
3792843019000 00130
Belgique : 139 FB
Suisse : 5,50 FS
Canada : $ 6,15



EXCLUSIF

PLATINI RÉPOND A MICRO NEWS



Plus belle carte de visite du football français, Michel Platini est aujourd'hui un jeune retraité du sport. Voici pour l'image d'Epinal. Homme d'affaires et de communication : télévision, presse écrite, publicité, ligne de vêtements de sport, voilà pour la réalité. En exclusivité pour Micro News, Michel Platini nous a révélé quels sont ses rapports avec la micro-informatique.

Micro News - *Michel, comment abordes-tu la micro ?*

Michel Platini - La micro-informatique m'intéresse surtout pour le côté ludique, les jeux sont un excellent moyen de décompresser. Mais je me rappelle que j'avais été très intéressé par la micro lors de l'installation des premiers ordinateurs dans les écoles. Je participais alors aux Olympiades de la micro.

M.N - *Quelles bécanes utilises-tu ?*

M.P - Je possède un TO7 et un MO5 qui datent de l'époque où je travaillais avec Thomson.

M.N - *La micro peut-elle être utile aux footballeurs ?*

M.P - Pendant ma carrière de footballeur, je n'ai pas eu l'utilité d'un micro-ordinateur. C'était encore sans doute trop tôt. Par contre, actuellement, on assiste à une évolution certaine et je sais que Jean Marc Guillou (ancien joueur de l'équipe de France) fait des études assez poussées sur des joueurs. En ce qui concerne les clubs de football, la micro-informatique leur est plus familière qu'aux joueurs. Ils l'emploient depuis pas mal de temps. Principalement en ce qui concerne l'organisation interne : administration, comptabilité, contrats, etc.

M.N - *Chez toi, le micro-ordinateur est-il un complément indispensable de tes loisirs ou de ton travail ?*

M.P - Non, je ne l'utilise absolument pas pour gérer mon emploi du temps ou mon travail. Disons que c'est plutôt un complément agréable.

M.N - *Et Michel Platini est-il le seul de la famille à pianoter le clavier ?*

M.P - Pour l'instant, oui.
Mais je pense que mes

MICRO FOOTBALL

Depuis la préhistoire de la micro informatique (il y a au moins cinq ans), le nombre des logiciels de football publiés est incalculable. Français, anglais, tous les éditeurs ont, à un moment donné, mis en chantier un soft du plus populaire des sports. Malheureusement, les résultats ont été bien longtemps décevants.
Si malgré tout vous tenez absolument à avoir un jeu de foot pour votre micro, voici une rapide sélection.

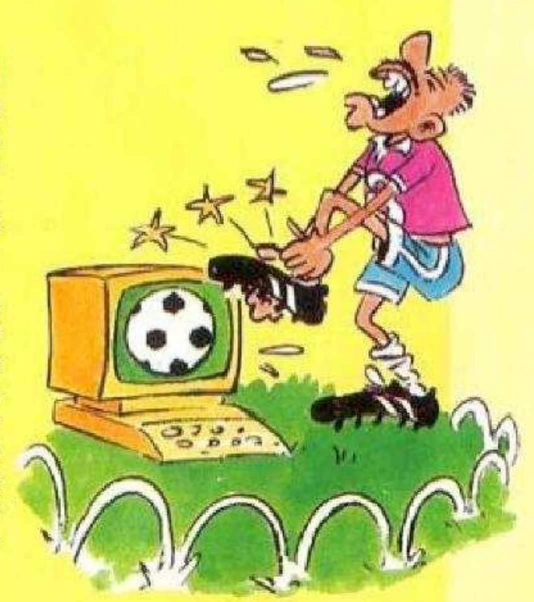
Amstrad : Pas mal de choix sur cette machine. On vous en conseille deux, qui se détachent du lot : Match Day II, d'Océan, où vous vivez tout un championnat. De très loin le meilleur de tous, Match Day II n'a qu'un seul défaut : les sprites sont un peu petits. Vous pouvez également vous rabattre sur le Football de Loriciels, élaboré en collaboration avec Marius Trésor.

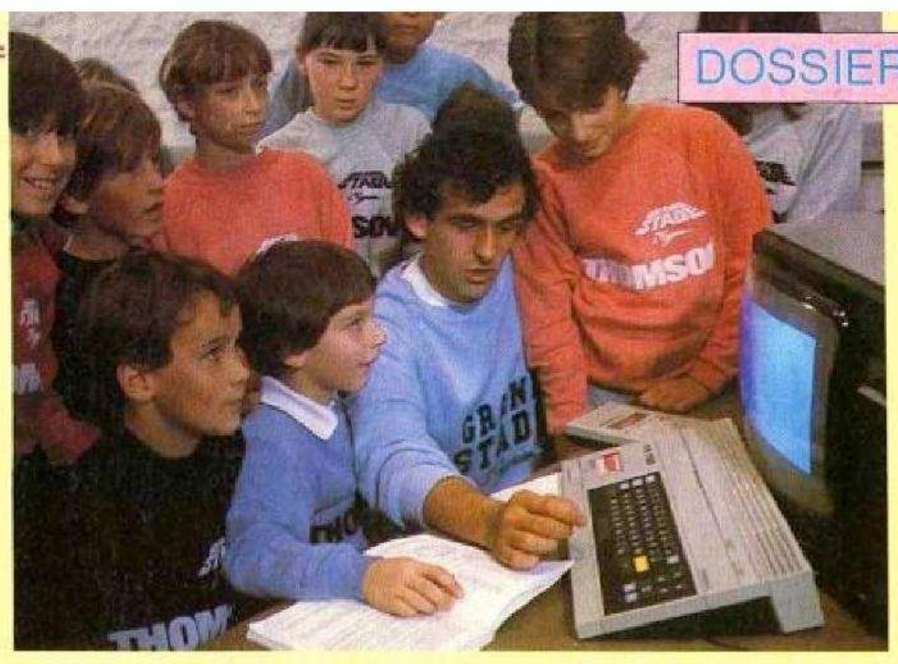
C64 : Là aussi, préférez Match Day II, meilleur d'ailleurs que sur CPC, un peu plus maniable en prime. On peut faire des têtes, des passes... Dommage qu'on ne puisse pas faire de fautes...

ST : Il y a deux ou trois mois, il n'y avait pas grand-chose à se mettre sous la dent. Evitez à tout prix Peter Beardsley Soccer (cf test), mais si vous êtes un fan du ballon rond, vous pouvez vous laisser tenter par International Soccer, de Microdeal, superbe, mais avec un gros défaut : dès que vous essayez de prendre la balle à un adversaire qui est dans votre surface de réparation, c'est le pénalty assuré. Dehors l'arbitre !

Thomson : Numéro 10, de FIL, bien sûr...

Amiga : Peter Beardsley Soccer est moins nul sur Amiga que sur ST, mais il reste quand même lamentable. Tant pis pour vous, pauvres amigalopins. Espérons que la carence ne durera pas trop.





enfants ne vont pas tarder à m'imiter. En fait, ils commencent déjà à s'y intéresser...

M.N - *Ton jeu préféré ?*

M.P - Il s'agit d'une simulation de vol, plus exactement le pilotage de l'Airbus. C'est un jeu très intéressant pour moi, d'une très grande richesse, tout en restant facilement abordable. En plus, intérêt non négligeable, il est en cartouche... Airbus est un jeu dont on ne se lasse pas vite. Je trouve qu'il est très bien fait, avec pilotage de l'avion au joystick, etc.

M.N - *Dans ton centre "Grand Stade" tu as essayé de mêler sport et micro...*

M.P - Oui "Grand Stade" était une base micro et les jeunes stagiaires en football et en tennis pouvaient recevoir une formation du niveau de l'initiation à la micro-informatique. Les premières bases pour utiliser un micro et évidemment pour jouer. Les enfants montrent, cela est particulièrement vrai pour les Français, beaucoup d'intérêt. Ces séances ont donné lieu à quelques moments mémorables et les TO7 et MO5 que les enfants utilisaient en ont vu de belles. La compétition entre Français et étrangers était souvent digne des grands matchs internationaux.

M.N - *L'informatique et le sport peuvent-ils faire bon ménage ?*

M.P - Les grandes nations sportives ont, depuis quelques années, développé l'informatique. Aujourd'hui, elle est souvent l'une des composantes déterminantes de l'entraînement. Cela doit se poursuivre, mais il faut bien en juger les limites et surtout ne pas les dépasser. Et même si les micros peuvent rendre d'immenses services, il ne faut quand même pas croire qu'ils peuvent transformer un athlète moyen en vedette.

M.N - *Connais-tu des logiciels de football ?*

M.P - Oui, bien sûr, du moins en ce qui concerne les jeux. J'étais très satisfait de celui sorti sous ma griffe : NUMERO 10, édité par FIL. Toutefois il aurait pu être plus performant, mais je pense que cela venait surtout des limites du matériel. En tout cas, l'idée d'avoir un logiciel m'avait beaucoup séduit.

M.N - *Ce n'est pas la seule expérience de Michel Platini dans le domaine de la micro-informatique ?*

M.P - Effectivement, j'ai également travaillé avec Thomson pour sa gamme d'ordinateurs familiaux. Cela a été une expérience très positive qui m'a par ailleurs permis de découvrir la micro grâce à un génie de la communication : Jean Gerothwohl.

Propos recueillis par Igor Lefeuvre

LE RETOUR DE PLATINI NUMÉRO 10 sur ST

Lorsque nous avons vu Michel Platini, il nous a parlé longuement de sa collaboration avec FIL pour le jeu Numéro 10. Michel était à la fois très content du jeu, et en même temps un peu déçu. Content d'abord, parce que le jeu est sûrement l'un des plus sophistiqués qui soit. Il est possible de dribbler, de faire des fautes, etc. La seule déception était liée, nous a-t-il dit, à la qualité graphique moyenne du soft. Mais évidemment, quand on travaille sur Thomson, il n'est pas possible de faire mieux...
Divine surprise, voici Numéro 10 qui débarque, sans prévenir, sur ST ! Comme il a débarqué un peu trop tard, nous n'avons pu le faire tester par Michel, mais nul doute que, cette fois-ci, il aurait été content. Les sprites sont assez grands, le jeu reste très rapide et dispose, comme dans la version Thomson, de nombreuses possibilités. Il enfonce de très loin Peter Beardsley Soccer. Dépasse-t-il le Soccer de Microdeal ? Difficile à dire, nous n'avons pas pu tester le soft suffisamment longtemps pour en être sûr. A priori, il semble au moins aussi bon. (Evitez la version PC qui est la seule à ne pas être à la hauteur). Numéro 10 ST devrait être disponible courant septembre.


N°10 sur ST !



au dernier niveau. Si vous ne pouvez pas ouvrir toutes les portes, ne vous inquiètez pas, certaines d'entres elles nécessitent une clef se trouvant parfois plusieurs niveaux en dessous (entre autres, les fameuses clefs de Rha du 6). A propos de clefs et pour la raison invoquée à l'instant, votre visite des lieux va vous conduire à faire de nombreux aller-retours. Heureusement, un escalier secret indiqué par une serrure en forme de tête de mort relie entre eux les derniers niveaux. N'hésitez pas à en user et abuser. Ah oui, au fait, on y accède au moyen des "Skeleton Keys". Ne reculant devant aucun sacrifice pour parfaire les connaissances de ses lecteurs, Micro News dispense son savoir (en fait, j'ai regardé dans le "Robert & Colin's"). Sapristi, encore un faux ami ! Une "Skeleton Key" est un passe-partout. Après cette page culturel, reprenons.

LES MONSTRES

Inutile de vous dire que les couloirs de DM sont à peu près aussi mal fréquentés que le bar du Parc des Princes après France-Angleterre. D'après ce que j'ai pu apercevoir, il existe une façon idéale de tuer chacun des monstres que l'on rencontre. Les momies ne posent pas de problème : une boule de feu ou un coup d'épée et hop. Les fainéants pourront les attirer sous une porte afin de les y écraser (ça marche avec tous les monstres solides). Cependant, méfiez-vous; il m'est arrivé la mésaventure suivante : dans l'un des couloirs du niveau 3 -je n'étais alors qu'un tout jeune aventurier sans expérience et le reste de l'équipe ne valait guère mieux- j'ouvre une porte. Ah ! Je tombe sur quelques vers (un ver ça va...). Je les laisse passer, baisse la porte et la regarde rebondir sur les bestioles avec un plaisir sadique. C'est là que je commis l'acte irréfléchi qui aurait pu nous coûter la vie à tous. Je décidais de les achever à coup de hache. Ah, juvénile impatience ! Manquant la bestiole, je fendis la porte. Surpris, je reculais et seule une vitalité hors du commun me permit d'endiguer le flot ininterrompu de vers se précipitant à notre rencontre. Bref, pour les vers, utilisez l'épée, les portes (avec discernement) et ayez toujours des boules de feu en préparation, ça peu servir pour se débarasser d'un gros moustique... Oserais-je vous glisser qu'il est tout à fait utile de préparer des sorts, même incomplets, avant de dormir et insisterais-je grossièrement en susurrant qu'il est tout à fait inutile de laisser sa torche allumée dans le même temps ? Reprenons. Les Screamers (sortes de champignons commestibles) seront tués à coup d'épée, de hache ou avec les étoiles de Ninja, et vous vous débarrasserez des Golems en leurs lançant des massues (les boules de feu marchent pas mal aussi). Enfin, les "tas de pierres" seront tués à l'épée ou avec les pieds (Kick) à condition que ces derniers soient protégés.

LES OBJETS

A la fin du niveau 2, vous devriez être en possession de bottes en cuir et en daim, de chemises en cuir, d'une cote de maille, d'un compas, de deux épées Falshion supplémentaires, d'un sabre, d'un petit boudier rond (inefficace) et de trois casques (Helmet Bersek et Helmet... tout court !). Vous aurez aussi en votre possession deux coffres fort utiles pour stocker des champignons, une baguette magique et une poignée de pièces. Je crois que je deviens trop bavard, aussi est-il temps que je me retire, non sans avoir remercié Vincent ANDRIEU et Thierry COLOMBA pour leurs précieux conseils et vous avoir cité *Lewis Caroll*:

"Un deux ! Un deux ! De taille et d'estoc
L'épée Vorpale fit crack et crock."

MSXIENS, MSXIENNES,
je vous ai compris !

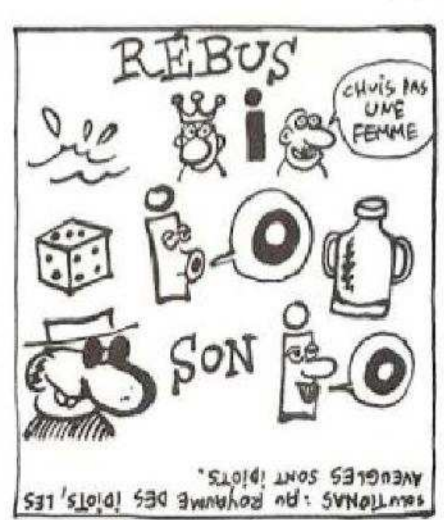
Vous l'avez demandé à corps et à cris dans le sondage : vous voulez des Top Secret et des listings. Les listings, vous les trouverez dans le numéro hors-série qu'on est supposé commencer à vous concocter sous peu. Les Top Secret en voilà, et vous en aurez encore plus à partir du prochain numéro, because encore plus de pages !

NEMESIS 2

L'article de Frédéric Duquesnoy sur **Nemesis 2** a provoqué une émeute ! C'est la dernière fois que nous passons la phrase : "Je défis quiconque de me battre" car je défis quiconque de ne pas craquer devant la pile de courrier consécutive à ladite phrase ! Ça, après le sondage, sans parler de la chaleur, y'a de quoi sauter par la fenêtre ! (De toute façon, on est au premier étage...).

Grégory Renaux, Serge et Patrick Louis, Christophe Faveeuw, Sébastien Montagne, Patrice Giordano, Frédéric Muller, Xavier Donder, Jean-Marc Boschian, Raphaël Souveton, Patrice Perret, Frédéric Nougein,Bertrand Broust, Ludovic BelmerThierry Mirbeau, Jocelyn Carnet, Alex Viaene, Olivier Lasne, Thomas Vidts, Eric Bazian, Stéphane Haezebrouck, Pierre Tissier (mes excuses à ceux que j'ai oubliés) affirment tous : "Ce que tu dis être le dernier tableau n'est en fait que la moitié du jeu, tu dis qu'il n'y a pas de passages secrets, c'est faux !" La foule est rassemblée autour de l'arbre aux pendus, la corde est prête, le shérif est en prison, le lynchage peut commencer, il ne manque que le Ku Klux Klan... Heureusement que nous n'avions pas mis l'adresse de Frédéric car nous aurions un lecteur de moins ! Pourtant, certains détracteurs ne peuvent s'empêcher d'être admiratifs : "Je tiens à féliciter Frédéric pour son superbe article" (Alex Viaene), "Merci à Frédéric, car sans ses explications je ne serais jamais arrivé au bout de ce jeu diabolique." (Olivier Lasne). C'est bien, il pourra mourir heureux ! Ça plaisante pas chez les MSX Brothers, c'est hyper-passionnel, pire que Dallas et Dynastie réunis !

Voyons ce qu'ils préconisent, tous ces excités... "Dans la planète de la forteresse, vous passerez sans problème la première partie. C'est à partir du moment où l'écran est brouillé de rouge (ce qui cache les bords mortels du tableau) que vous aurez des problèmes. Il vous faut les deux options et le laser extended. Vous percerez facilement un passage, mais attention au speed qui est alors mortel ! Vous devrez ensuite slalomer dans une salle où le plafond monte et descend ! Le monstre du niveau 7 ne pose pas de problème, il lance un énorme laser, mais il suffit d'aller dans la direction opposée au moment où le laser s'active et de se rabattre ensuite. Vous voilà au milieu du jeu ! Vous avez droit à un interlude qui





vous explique qu'il faut retourner immédiatement à la planète 1 : "Doctor Venom is fast approaching Nemesis ! Return immediatly !" Vous devrez alors refaire tous les tableaux à l'envers et arriverez enfin à la forteresse de Venom qui est un gigantesque vaisseau de 30 écrans ! Il vous faudra un maximum de speed car des passages étroits sont là et des portes métalliques se referment pour vous empêcher de progresser. Le dernier monstre est une sacrée saloperie : il vous faut un bouclier (pas trop usé) et vous devrez bouger constamment pour ne pas être touché. A la fin du jeu, vous aurez l'extrême privilège d'être nommé Empereur du Système Planétaire Nemesis et la musique sur 8 voies vous récompensera amplement de vos peines !" (Grégory Renaux)

"Il existe au moins trois passages secrets dans Nemesis 2, dont deux déjà révélés dans les numéros 10 et 11 de Micro News. Voici le troisième passage... Pour le découvrir, il vous faut d'abord pénétrer dans le passage secret du tableau 6 (les explications nécessaires sont dans le n°10). En avançant dans ce passage, vous découvrirez une quantité de molécules rouges vous barrant la route et soutenant une grosse dalle blanche. Vous devrez détruire uniquement la rangée de molécules qui soutient la dalle, à l'exception d'une molécule afin d'éviter que la dalle ne vous tombe dessus (attention, cette phase est délicate). Enfin, il vous suffit de mettre le nez de l'appareil audessous de la dalle (à la place des molécules que vous venez de détruire) et le tour est joué !" (Patrice Perret).

"Si vous insérez la cartouche QBert dans le port 2 en même temps que Nemesis 2, vous pourrez alors appuyer sur F1 et taper "Nemesis, Lars 1sth ou Metalion" et vous verrez ce que vous verrez !" (Jean-Paul).

METAL GEAR

Jean-Louis Froissart, de Boves, a "épluché" Metal Gear !

Voici tout d'abord la liste des objets que l'on peut trouver le long du jeu.

Bâtiment 1

Sous-sol. Equipement (la porte s'ouvre d'un coup de poing). Attention ! L'équipement est piégé par un transmetteur placé par l'ennemi. Carte 3 et munitions (carte 2). Gilet pareballes (carte 4). Tenue anti-déflagrations (carte 3) : faire exploser les murs du labyrinthe lorsqu'ils sonnent creux, afin de parvenir à la pièce centrale. Derrière les murs, on trouvera un costume militaire puis des bombes.

Rez-de-chaussée. On trouve facilement dans les camions des rations, la carte 1, les jumelles, un pistolet, des mines. Masque à gaz (carte 1). Pistolet-mitrailleur (carte 2).

Premier étage. Mines. Attention de ne pas réveiller les sentinelles ! Munitions. Bombes. Lunettes infra-rouges (carte 3). Parachute (carte 1).

Second étage. Missiles (carte 2). Munitions, bombes. Carte 2 (carte 1). Rations (carte 2). Lance-grenades (carte 2 puis carte 1, attention aux soldats invincibles de la première pièce !). Boite (carte 2).

Toit. Missiles (carte 3). Munitions, détecteur de mines (carte 2).

Cour. Carte 4 dans un des camions.

On trouve un premier désert entre les bâtiments 1 et 2. On y trouve, dans les camions, des rations et des bombes.

Bâtiment 2

Il y a deux ascenseurs, l'un ne peut que monter, l'autre que descendre.

Sous-sol. Munitions, bombes et rations. Carte 6 (carte 5). Des ouvertures peuvent être pratiquées à certains endroits du labyrinthe, en faisant exploser les murs.

Rez-de-chaussée. Mines et munitions (carte 4). Antenne (carte 2), lampe (carte 6), bombes (carte 6).

Premier étage. Lance-roquettes : un prisonnier, délivré grâce à la carte 3, indique la fréquence de Jennifer. Il faut alors sortir, appeler Jennifer, puis ouvrir la deuxième pièce du tableau avec la carte 6. On y trouvera le lance-roquettes "apporté" par Jennifer. Munitions, antidote (carte 6). Compas : au tableau où se trouve la pièce de l'antidote, contactez Jennifer qui ouvre la porte de la 2ème pièce. Toit (attention aux soldats qui sont constamment en alerte) ! Carte 5 et munitions (carte 4).

Un second désert relie les bâtiments 2 et 3.

Bâtiment 3

Bouteilles d'oxygène derrière un mur. Au bout du canal, on trouvera également des munitions.

Les prisonniers

En ouvrant des pièces, on délivre souvent des prisonniers. La plupart donnent de précieux renseignements. Chaque fois que l'on a délivré cinq prisonniers, on monte d'un grade. Certains prisonniers sont plus importants que les autres.

Grey Fox : il est emprisonné au sous-sol du 1er bâtiment . Pour le libérer, il faut se faire capturer par l'ennemi au rez-de-chaussée. On se retrouve dans une cellule dont on sort en brisant de ses poings un mur. Grey Fox est dans la cellule attenante.

La fille du Dr Petrovitch : le Dr ne parlera pas si l'on n'a pas délivré sa fille auparavant. Elle se trouve au sous-sol du 2ème bâtiment. Il faut d'abord briser un mur. On se retrouve alors dans un couloir dans l'obscurité, il faut éclairer avec la lampe. La cellule de la fille du docteur est au bout de ce couloir.

Le Dr Pétrovitch : il est emprisonné au 1er étage. Sa cellule s'ouvre avec la carte n°6.

Le frère de Jennifer : il se trouve dans une cellule au bout du canal, retenu prisonnier par "Coward Duck". Il faut le tuer pour le libérer.

Les ennemis

Les soldats : un tir ou 3 coups de poing peuvent les tuer. Il vaut mieux les neutraliser avec les poings, car souvent ils ont sur eux des munitions ou des rations. "Shoot gunner", "Machine Gun Kid" et "Fire Trooper" sont invincibles. Il faut alors foncer !

Il faut tuer les gardiens des portes (dont l'un est M. Arnold) avec 4 roquettes chacun, pour avoir la carte 7.

Coward Duck possède la carte 8. On peut le détruire avec 2 roquettes. Attention de ne pas tuer les prisonniers !

Le Boss of Outer Heaven doit être tué avec 4 roquettes, pour pouvoir s'échapper.

Les pièges

Ils sont nombreux le long du parcours.

Les caméras : utiliser la boîte pour se camoufler.

Le gaz (tout le sous-sol du 2ème bâtiment est gazé) : prendre le masque à gaz.

Les mines : prendre le détecteur de mines.

Les chausse-trappes : les éviter !

Les camions : ils démarrent sans prévenir !

Les rayons infrarouges : utiliser les lunettes pour les voir.

Les lasers qui protègent "Metal Gear".

Les planchers électrifiés : utiliser un missile téléguidé pour détruire le générateur.

Les scorpions (dans le deuxième désert) : les tuer au pistolet-mitrailleur. Utiliser l'antidote en cas de piqûre.

Le suprême piège est le faux Dr Pétrovitch du sous-sol du 2ème bâtiment !

Les armes

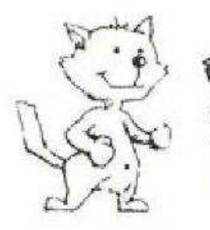
L'avion : lui lancer 20 grenades.

Le tank : il faut lui poser des mines. Mais on peut profiter d'une particularité du programme : quand le tank est à moitié sorti de l'écran, on peut passer à travers ! Il est alors considéré comme détruit.

Le bulldozer : lui lancer 8 grenades à la suite.

Metal Gear : poser 16 bombes à ses pied (en évitant les lasers) dans l'ordre suivant : D, D, G, D, G, G, D, G, G, D, D, G, D, G, D, D.

Enfin, un dernier conseil à ceux qui sont coincés quelque part : reprendre la partie du début !●





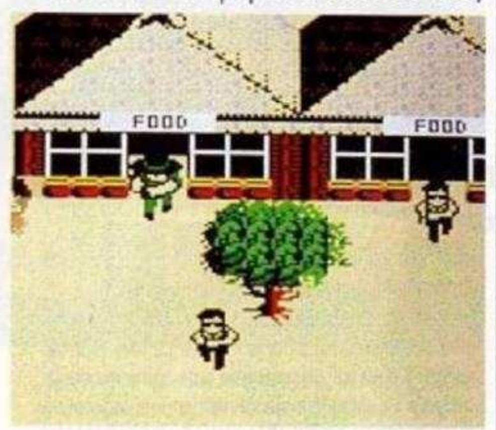


HUMAN HUDSON



L'équipée sauvage

Quelques baraquements au milieu d'allées de sable et de rares palmiers... Sommes-nous au Japon, en Inde, ou au Far West ? D'après le chapeau du héros, on serait tenté de choisir la dernière solution mais bien des éléments du décor, typiquement asiatiques, recréent le mystère.
En tout cas, il faut se constituer une équipe, et vite ! Avec le bouton 1 du joystick, vous fusillez les méchants qui passent autour de vous ;



certains, en mourant, laissent tomber une barre d'or de valeur variable. Avec le bouton 2, vous faites apparaître une fenêtre de menu : Contact permet d'enrôler des passants dans votre équipe (tous n'acceptent pas...) ; Formation règle la disposition tactique de votre équipe, essentielle pour les batailles rangées ;



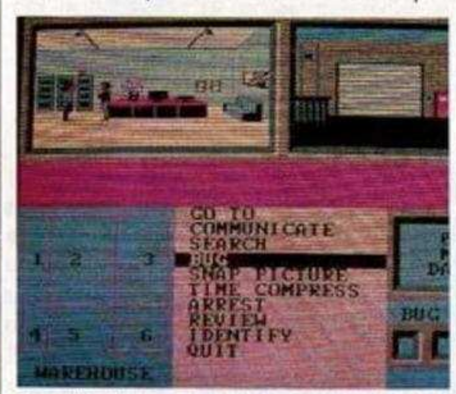
Status donne l'état de santé, de richesse et d'expérience du héros et de ses compagnons ; Leader permet de changer le leader de la formation ; enfin, Item fait apparaître une autre fenêtre, regroupant les objets en votre possession. Vous les achetez dans les boutiques du coin avec les barres d'or de vos victimes.
Le jeu d'aventure-arcade idéal, simple, efficace. Affichage joli et clair, maniement agréable, trouvailles intéressantes. On s'amuse.
(Cartouche Hudson Soft pour MSX).
J.M.M.

L.A. CRACKDOWN




Affaire de dope à Los Angelès

Voyant rouge : une nouvelle drogue synthétique vient d'arriver sur la côte ouest, en provenance de Hong-Kong, le "Samadhi" ! Mission : démanteler le réseau d'importation avant même qu'il



s'installe. Moyens mis en œuvre : un jeune loup de la police californienne que vous, le vieux baroudeur, vous suivez, pilotez et conseillez à l'aide de deux écrans vidéo et d'un émetteur.
Affichage : les deux écrans vidéo (l'un montrant le jeune loup, l'autre son camion de surveillance) ; un plan géométrique des lieux ; un calendrier ; un écran d'investigation dans les fichiers de la compagnie d'informatique qui semble couvrir le trafic.
Bien équipé ? Certes. Mais l'enquête se déroule finalement à la façon Maigret ou Hercule Poirot, peu d'action, beaucoup de déductions, d'indices, d'interrogatoires. On retrouve en partie l'ambiance de logiciels comme Meurtre sur l'Atlantique ou Déjà Vu. Un certain manque de modernisme, donc, par rapport au thème. Et une énigme vraiment très difficile... Pour les as des jeux d'aventure policiers. Attention : Crackdown n'est pas traduit, mais les textes sont très restreints.
(Disquette Epyx pour compatibles PC 256 K min.).
J.M.M.

TROLL



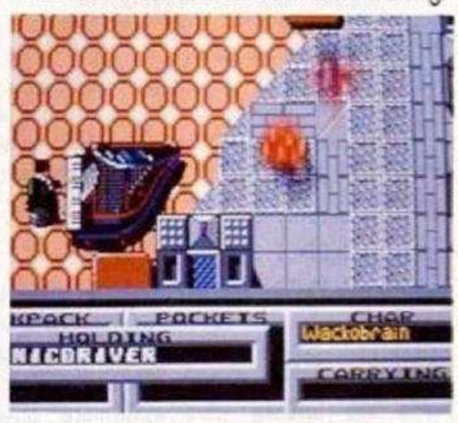
Médiocre

Troll est un jeu de tableaux qui va vous mettre la tête à l'envers. Grâce à votre joystick, vous devez diriger un petit troll sur une espèce d'échiquier. Chaque tableau est



constitué de deux échiquiers : un à l'endroit, l'autre à l'envers. Pour aller marcher au plafond, il vous suffit de sauter sur une petite pyramide qui fait faire à votre troll un triple saut périlleux aller simple du plus bel effet. Evidemment vous n'êtes pas seul, d'immondes lutins s'évertuent à vous compliquer la vie en construisant des murs sur votre parcours. Pour se défendre, il suffit de sortir un petit trou de sa poche et de le jeter négligemment sous les pattes de votre poursuivant. Ces trous vous servent aussi à changer de tableau une fois que vous avez trouvé la clef qui y est cachée. Car le but du jeu se limite à cette quête serrurophile. Le jeu en lui-même est assez répétitif et les graphismes pas très jolis. Les sprites, à cause de leur petite taille, manquent franchement de détails et le jeu au plafond n'ajoute que peu d'intérêt à ce logiciel très moyen.
(K7 Outlaw pour C64).
M.S.

vaisseau à accès réservé. Sans identité, il est de toute manière impossible de survivre sur Pandora, qui reste malgré tout très facile d'accès. Tout y est manipulé au joystick, et seulement au joystick : les déplacements, les prises d'objets et même les combats. Ceux-ci se déroulent d'ailleurs de manière assez origi-



nale : les coups se donnent avec la même technique que dans Leader Board. Il faut taper un bon moment pour que le coup porte vraiment.

Pandora se situe entre le simple jeu de tableaux et le véritable jeu d'aventure. Clair et bien réalisé, il devrait plaire aux aventuriers débutants ou à ceux qui ne conçoivent la micro qu'un joystick à la main. Si la version C64 est déjà très bonne, la version ST, encore toute chaude (elle vient d'arriver sur mon bureau) est vraiment excellente. Même si l'animation du personnage est un peu saccadée, le graphisme est superbe et le scrolling, même s'il n'est pas continu, est de bon niveau. Une belle réussite.

(K7 ou Disquette Firebird pour C64, Disquette pour ST).

M.S.



AMERICAN TRUCK



Une histoire de "gros cul" !

Ah, les grands espaces américains ! Ah, les énormes camions et les grandes autoroutes qui les traversent ! Toute une ambiance, que cette cartouche (japonaise) essaie de restituer... Assez



mal, hélas ! Car, en guise de grands espaces, vous aurez droit à un ruban d'autoroute monotone, vu d'avion, avec quelques maisons sur les bords. Et en guise d'énorme camion, vous vous contenterez d'une sorte d'obus ou de suppositoire qui ondule. En plus, le jeu est immoral : vous gagnez des points en jetant les autres voitures dans le fossé, et en roulant à tombeau béant, bien au-delà de toute limite de vitesse... Il semble que la sécurité routière ait oublié de sponsoriser ce logiciel !

Pour le reste, la simulation est d'un réalisme criard. Car les premiers kilomètres sont amusants, faciles, on est tout content de conduire un gros camion. Mais par la suite, bonjour l'ennui ! Conduite monotone, sans intérêt, les kilomètres - pardon, les miles - s'égrènent tristement... Bref, exactement ce que doit ressentir un camionneur américain sur son trajet habituel. Mais est-ce bien ce genre de sensations que l'on recherche en enfichant une cartouche dans son micro ?..

(Cartouche Telenet pour MSX).

J.M.M.

THE FURY





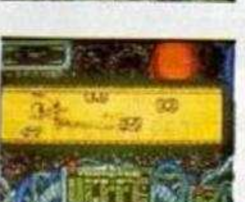
Venez tourner sur l'anneau de la mort !

Voilà une règle appétissante ! Des courses de voitures sur un anneau galactique, rapides et violentes, où l'on choisit tout... Trois types de courses : vitesse, avec une distance minimale à parcourir ; tuerie, avec un nombre minimal de bolides adverses à détruire ; "chat", avec une voiture à poursuivre. Vous choisissez aussi votre modèle, selon ses caractéristiques de vitesse, d'accélération, de freinage, de résistance, d'armement, etc. Enfin, les primes que vous remportez vous permettent d'acheter un modèle supérieur ou une nouvelle batterie d'armes.

Impatience...et déception dès le premier char-







gement ! La course se déroule sur une piste ridicule, sans effet graphique de vitesse, avec des voitures toutes semblables, qui ressemblent à des dessins d'enfant. Les fenêtres qui indiquent le classement et la position des autres voitures sont proches de l'illisible. Quant au bruitage, il imite à merveille un mixer fatigué. Bref, le jeu est aussi lamentable que le livret de règle est alléchant. Heureusement que vous avez lu cet article : vous l'avez échappé belle !

(Disquette Martech pour Amstrad CPC).

J.M.M.

MINI-PRIX sur Amstrad CPC

THAI BOXING

De la boxe Thaï ? Oui : un mélange bizarre de savate, de judo, de karaté et de boxe ! Vous n'arrivez pas à imaginer ? Alors achetez cet excellent soft : les décors sont sommaires, mais les combats sont fabuleux, très simples (16 positions selon les directions du joystick, bouton rouge appuyé ou non), et complètement inhabituels. Et il y a de quoi faire, avec huit niveaux de jeu successif et des adversaires très pervers...

QUESTOR

Un vaisseau à piloter dans des catacombes, des monstres qui surgissent de partout, des perles magiques à ramasser, une clé géante à voler, un garde très méchant à découper en rondelles, et une princesse ravissante qui sera totalement à votre service quand vous l'aurez délivrée... La routine ! Et si au moins le graphisme était un peu recherché... Un mini-prix bien triste, qui vaut à peine plus que son mini-prix !

ACTIVATOR

Et nous voici cette fois à bord d'un immense vaisseau spatial. La règle de jeu ne varie guère par rapport au programme précédent, mais Activator est joliment dessiné, bien conçu en difficulté et en progression du jeu, et il rappelle à sa façon le très bon Metroïd sur console Nintendo. C'est une référence ! Franchement, à ce prix-là, c'est un superbe logiciel, dont vous auriez tort de vous priver.

JUMP JET

Adaptation d'un programme MSX, Jump Jet vous place sans attendre aux commandes d'un porte-avions américain. Vous devez détruire de dangereux terroristes réfugiés dans une île du Pacifique truffée de pièges, qu'ils défendent avec des chasseurs ultra-perfectionnés et une sacrée batterie de missiles sol-air. Un jeu difficile, car il faut gérer décollages et atterrissages, piloter au-dessus de l'île, repérer la base des vilains, envoyer un bombardier escorté, etc. Un bijou d'action et de stratégie.

(Cassettes The Micro Selection pour Amstrad CPC).

J.M.M.

ROBOT-WRES 2001





Tape plus fort, je sens rien !

Ils sont fous, ces japonais ! Pouvait-on inventer un jeu qui allie la violence subtile des arts martiaux, l'embrasement des combats spatiaux, et la brutalité bestiale du catch ? La réponse est oui ! Ces robots sont des catcheurs intergalactiques, des durs de durs, avec cuirasse, laser, décharges d'électrons, scies au titane, etc. Ils savent aussi se balancer des coups terribles, au corps-à-corps... Infernal !



A vous de devenir le champion universel, en apprenant d'abord à maîtriser plus de 30 mouvements d'attaque et de défense, en devinant la tactique de l'adversaire, et en gagnant des armes au fur et à mesure des victoires... L'animation est excellente, les phases de combat très variées, et les méchants valent le coup d'être affrontés ! Le plus spectaculaire : au bout de six duels, la phase spéciale de catch en apesanteur, fabuleuse ! A noter qu'on peut aussi tabasser un ami : c'est tellement meilleur... Du grand MSX.

(Cartouche Micronet pour MSX1/MSX2).

J.M.M.

THE WAY TO VICTORY




Rambo, Commando, Green Beret : tout à la fois

Vous ne serez pas dépaysés en découvrant cette cartouche : un gros costaud armé d'une grosse mitraillette monte seul à l'assaut d'une succession de forteresses défendues par des incapables, puisqu'ils sont très nombreux mais finiront tous par se faire massacrer... Des logiciels sur ce thème, on en connait beaucoup, Commando en premier. Et pourtant, The Way To Victory apporte quelques petites nouveautés marrantes : comme cette étrange région géométrique du niveau 2, avec ses blocs de bâtiments qui dissimulent des ennemis. Leur rythme d'apparition est presque fixe, il suffit de le trouver pour balancer les pruneaux au bon moment.

Pas mal non plus, ces fosses du niveau 3, d'où jaillissent des soldats qu'il faut dégommer comme dans un tir de foire.

Plus fou encore, ces deux karatékas du niveau 4, qui vous défient et barrent le passage, et que nous n'avons toujours pas réussi à vaincre...

Si vous voulez un grand classique de jeu de tir sur votre MSX, voici la cartouche idéale. Avec toute une série de petits "musts" qui font la différence...

(Cartouche ASCII pour MSX1/MSX2).

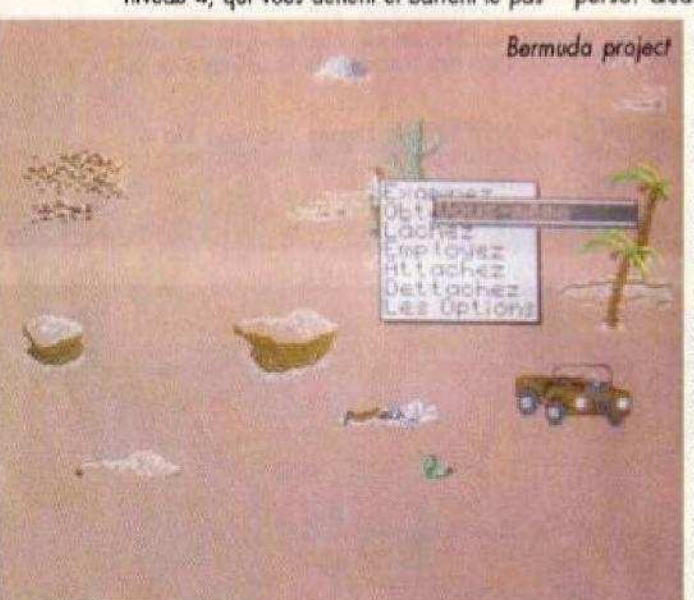
J.M.M.

BERMUDA PROJECT



Aventures exotiques

Ça aurait pu être pire ! Yes man ! Genre docu-reportage sur l'été chaud des ghettos chicanos, ou bien une ragot-soirée Casino de Paris, en tête à tête avec Line Renaud. No, man ! Cette enquête, c'était rien que de savoir jouer du triangle ! Du triangle des Bermudes of course baby ! Comment ça va, man ? Moi, ça va, ça va... fort ! L'avion s'est crashé juste au-dessus, et me v'là, in the desert avec l'épave qui crame et juste une souris pour guider mon perso. Quand un machin bizarre se pointe, style traces de pas sur île déserte, je clique à droite et tout en maintenant la pression, je fais défiler les options d'un menu déroulant, puis je clique à gauche pour valider. A part la tétanie dans tout le bras droit, le système fonctionne convenablement, sauf pour l'orthografe, "déttachez" lait pas très classe kouah ! Et la translation est very approximos, capsule pour bidon, "le" au lieu de "la" radio et des phrases comme : "il n'y a aucune façon utile d'attacher la seau à le jeep".



Bermuda project

Par contre, les dessins sont classes et réalistes. Faut être pile devant l'objet choisi pour pouvoir l'examiner façon soft de chez Sierra On Line. Autant les dessins de Sierra sont simplifiés, autant ceux que vous offrent Mirrorsoft sont détaillés, souples en animation et précis.



J'te dis pas la crise quand je m'suis vu coursé par trois hommes des cavernes. J'ai mouru beaucoup avant de comprendre qu'on pouvait leur échapper en piquant un planeur dans leur village et en volant au dessus de la rivière où que j'ai trouvé un second zinc et un briquet pour faire fuir le scorpion à côté de la jeep qui empêche qu'on touche au squelette. (c'est-y-pas des indices ça, man !)

N'empêche que maintenant je piétine, je suis pas arrivé à franchir la palissade, ni à prendre de l'essence ni à faire démarrer la jeep. Et j'te le dis, man, aussi vrai que vrai, c'est dur, et c'est rien de le dire. Quand je regagne ma paillasse à trois plombes du mat, je crève, man, et j'ajouterai qu'un truc, le premier qui m'envoie une soluce, même incomplète, pour ce jeu super, j'lui offre... un slip ? Non man. Un short ? Pas du tout baby. Un bermuda ! Ouais, man, juré !

(Disquette Mirror Soft pour ST et Amiga).

Mister Venture (désespéré)

RETURN OF JELDA

Tir sur cibles fractales

Au premier abord, on s'attend à un logiciel très, très banal. Pilotage d'un vaisseau au-dessus d'un territoire ennemi, chasseurs adverses à intercepter, installations à détruire au sol. La routine, quoi. Heureusement, l'affichage original du programme sauve ce scénario : si le vaisseau que

vous pilotez est en couleurs, un gros sprite habituel mais réussi, tout le reste du décor est par contre réalisé en graphisme fractal. C'est-à-dire des objets en perspective, transparents, dessinés juste par leurs lignes de contours, et qui évoluent en trois dimensions dans l'espace. Il ne s'agit pas d'un exploit technique, loin de là, mais il en résulte des écrans à la fois dépouillés et très esthétiques, qui rappellent certains simulateurs de vol.



Par ailleurs, le jeu est réglé par trois paramètres : une distance à parcourir, un temps minimal à effectuer, et un score calculé en fonction des chasseurs et des installations détruites. Le tout se tient bien, et aurait encore été amélioré par des bruitages plus spectaculaires.

(Cartouche Carry Lab pour MSX2).

J.M.M.

BETTER DEAD THAN ALIEN





Vous vous rappelez les petites bêtes vertes ? Celles qui lançaient des bombes pendant que vous vous planquiez sous des maisons qui, petit à petit, s'écroulaient ? Le Space Invaders, oui, c'est ça, vous y êtes. Et bien B.D.T.A, c'en est un. Comme je vous le dis ! Mais attention, si vous admettez qu'il y a une différence de génération entre une baston à ras le carrelage et un bon conflit nucléaire ou entre un minable casse-briques et



Arkanoïd 2, alors vous admettrez immédiatement B.D.T.A. dans la catégorie Invaders de qualité supérieure. D'abord il y a l'option deux joueurs, autrement dit on peut se mettre à plusieurs pour, dans le même tableau, casser de l'extra-terrestre. Ensuite le jeu est beaucoup plus varié : vagues d'envahisseurs de toutes formes, météorites, gros alien à dégommer en tapant 40 coups de laser, alien mutant aux yeux verts lâchant des capsules qui permettront d'obtenir des bonus : boucliers, tir à répétition, tir double, etc. Ensuite, avec un code, la possibilité de repartir au dernier niveau atteint. (Moi je suis allé jusqu'à la planète POTATO). Le tout baigne dans un humour destroy du meilleur effet, du genre le rire qui salue votre piteuse prestation ou bien les écrans de passage de tableau avec des messages comme : "Euh, je crois que nous ne sommes pas seuls !!?" ; "Nom de Dieu, qu'est-ce que c'est cette chose ?". En définitive, voilà un joli bon casse-invaders bien soigné et sympa. A vos joysticks !

Disquette Electra pour ST.

Alien Man

SKRULL

Glaive toi et marche

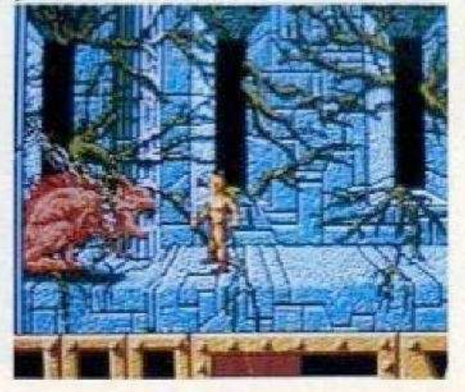
C'est l'histoire d'un mec, blanc, normal, sauf qu'il a pour tout vêtement un slip en peau d'ours et qu'il manie dans sa main droite une épée tranchante avec deux mouvements possibles pour sa Durandal : un balayage horizontal à vous débarrasser définitivement de toutes vos caries ou un empalage vertical qui vous rappelle que les moitiés vont toujours par deux. Il a suivi aussi un entraînement spécial à l'Opéra de Pékin si l'on considère la facilité avec laquelle il exécute le saut périlleux arrière suivi d'un léger coup d'épée à terrasser un buffle empâté et le saut périlleux avant d'une longueur d'un tiers d'écran.

Skrull, c'est le blaze du héros, va se balader ainsi dans plus de 80 tableaux superbes en tatanant tout ce qui peut l'être, en ramassant et échangeant différents objets pour ouvrir portes et passages. Douze mouvements possibles sont obtenus avec les deux boutons de la souris. Un voyant indique le niveau d'énergie du perso qui peut en récupérer en mangeant des fruits ou des champignons.

Bon, faut le dire, c'est un Barbarian (Psygnosis) mais un bon, avec des innovations, des décors nettement supérieurs et la possibilité de choisir son parcours au lieu de suivre le scénario imposé. Et puis il faut ajouter que c'est deux gars bien de cheu nous, la cinquantaine à eux deux également partagée (à l'épée ?) qu'ont commis ce soft. Le graphiste (bravo !), Cédric Cazal, travaille depuis trois ans sur micro, tandis que Hugues Renaud le programmeur s'est payé quinze ans de bagne informatique avant ce jeu. Sentant votre fébrile impatience à verser de l'hémoglobine fraîche, je conclue en vous confiant ce précieux renseignement directement puisé à la source : le Sorcier aux boules de feu est infranchissable. Allez, ciao, je vous en sers cinq. De la main gauche, bien sûr, parce que j'ai mon épée dans la droite !

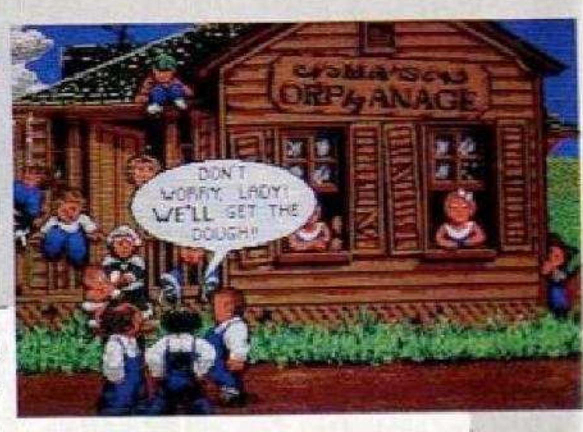
Disquette 16/32 pour ST.

Barba Venture





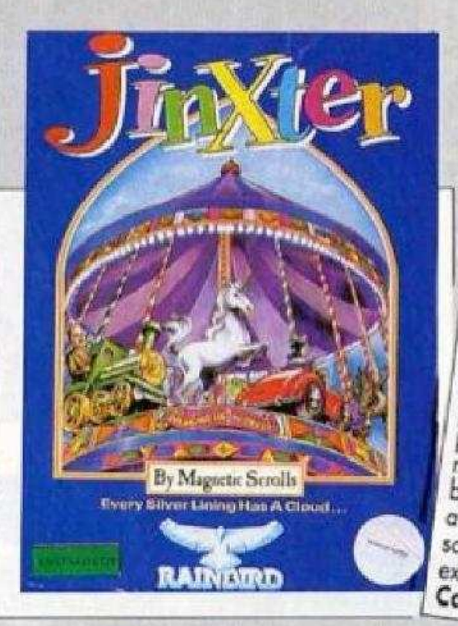
LES ADAPTATIONS



LES 3 STOOGES SUR PC

Les concepteurs font de gros efforts, en nous proposant une magnifique adaptation, pleine de couleurs et de sons digitalisés. Je me vois forcé d'aborder encore une fois le problème du mode EGA, cher aux PC et dont est muni le logiciel. Mais c'est malheureusement au détriment de la vitesse que vous pourrez évoluer tout en couleurs. En effet, la documentation nous signale qu'au cas où le jeu s'avèrerait trop lent en EGA, il faudrait le charger en CGA. Quel scandale !
Néanmoins, le programme est d'une excellente qualité quoiqu'un peu lent au chargement. Le contrôle au joystick, loin d'être omniprésent, reste rapide et l'animation excellente. Moe, Larry et Curly auront même réussi à repousser les limites de nos chères machines. Possesseurs de PC, n'hésitez plus...
Disquette Mindscape.

JINXTER SUR CPC



Les malheurs du poissard (Jinxter) seront les mêmes que vous possédiez un Atari ou un Amstrad. Bien sûr pour le CPC, les accès disquettes vont être intéressants, mais cela permettra à tous les microcéphales de réfléchir cinq secondes de plus. Même les dessins en mode zéro ont un charme pointillisme un peu curieux que ne renierait pas certains impressionnistes. Comme tous les Magnétiques Scrolls, voici donc encore une excellente adaptation pour aventuriers rigolards et anglophiles.
Disquette Rainbird

CALIFORNIA GAMES SUR MSX

Une excellente surprise : tous les California Games idéalement adaptés sur MSX ! Du surf, du skateboard, de la bicyclette acrobatique, du patin à roulettes, du freesbee sous le soleil étincelant d'un graphisme miraculeusement restitué... Il faut dire que la structure du programme, morcelé en cinq sous-programmes, permet, même avec 64 K, des prouesses graphiques interdites par un gros programme en un bloc. Mais peu importe : les mouvements sont souples, les personnages bien animés, les décors soignés, et les réactions aux commandes du joystick ou du clavier sont aussi bonnes que sur Amstrad, par exemple. Un programme fun-fun-fun.
Cassette EPYX

BADCAT SUR AMSTRAD CPC

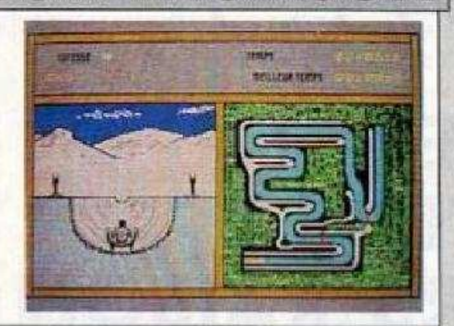


Chapeau ! Bad Cat est passé des superbes versions de l'Atari et de l'Amiga à l'Amstrad sans perdre de poils ! Nous étions pourtant méfiants... Mais non, à part quelques décors plus grossièrement représentés, le jeu est intact. Et toujours génial : la traversée du parc, la moto, le combat fou dans l'arène, le petit voyage dans les égoûts, et la scène finale du bar sont fantastiques.
Disquette Go !

TRANTOR SUR MSX

Le pauvre Trantor continue sur MSX sa mission impossible (ce soft, avec ses ascenseurs, son complexe souterrain, etc, rappelle terriblement le célèbre Impossible Mission) : retrouver un code secret et désactiver l'unité centrale méchante. Pas bien neuf, et pas très bien adapté : graphisme simplifié, un peu de lenteur dans l'action, et des bruitages simplistes. Nettement moins beau que sur Amstrad où, reconnaissons-le, les programmeurs s'étaient surpassés. Il fallait recommencer !
Cassette Go !

TOUT SCHUSS SUR THOMSON



Slalom, patinage de vitesse, saut à skis, descente, bobsleigh, biathlon, le menu est affiché. Du "Winter Games" classique, avec ce qu'il faut de neige et d'arrière-plans montagneux pour donner l'ambiance. Et pas franchement inférieur aux vedettes américaines du genre : à part l'animation souvent douteuse caractéristique des Thomson, voilà un bon petit soft bien adapté, marrant et tout.

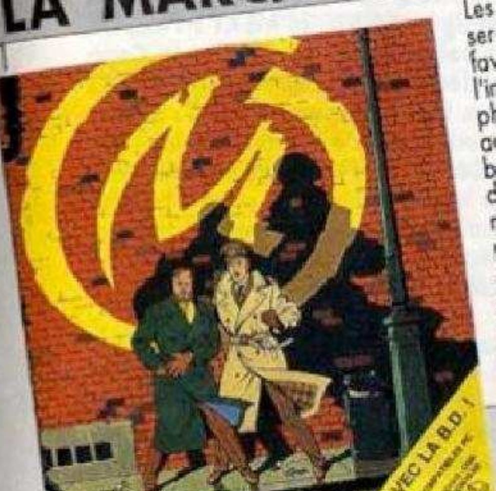
Disquette FIL pour TO8, TO9, et TO9+

NORTHSTAR SUR ST

Northstar est un jeu d'arcade-aventure qui tournait à l'origine sur Amstrad CPC. Et il tournait plutôt bien, avec une très bonne animation des graphismes très colorés et bien faits. La version ST reprend tous ces éléments, mais, déception, sans grosses améliorations. Les couleurs et les graphismes sont assez réussis, mais quand même un peu trop criards : on n'arrive pas toujours à distinguer les ennemis qui surviennent. Ce n'est pas un mauvais jeu, mais une adaptation un petit peu bâclée lui a fait perdre pas mal de son potentiel. Dommage, une fois de plus, que certains programmeurs ne se donnent pas la peine d'exploiter au maximum les (grandes) capacités du ST : Northstar ST aurait pu être excellent, il n'est finalement que bon, sans plus.

Disquette Gremlin

LA MARQUE JAUNE SUR PC



Les fans de cette bande dessinée seront ravis de retrouver leurs héros favoris (en sempiternelle prise avec l'immonde Olrik) avec le look et le graphisme chers à l'auteur. Il faut admettre que les graphistes ont eu le bon coup de tablette pour réaliser les différentes scènes du jeu. Là aussi, même si la plus grande partie du jeu se passe la nuit, il n'était pas indispensable d'omettre le mode EGA (ne serait-ce que pour me faire plaisir). Le jeu reste du même niveau que sur les autres machines.

Disquettes Cobra

IMPOSSIBLE MISSION 2 SUR PC

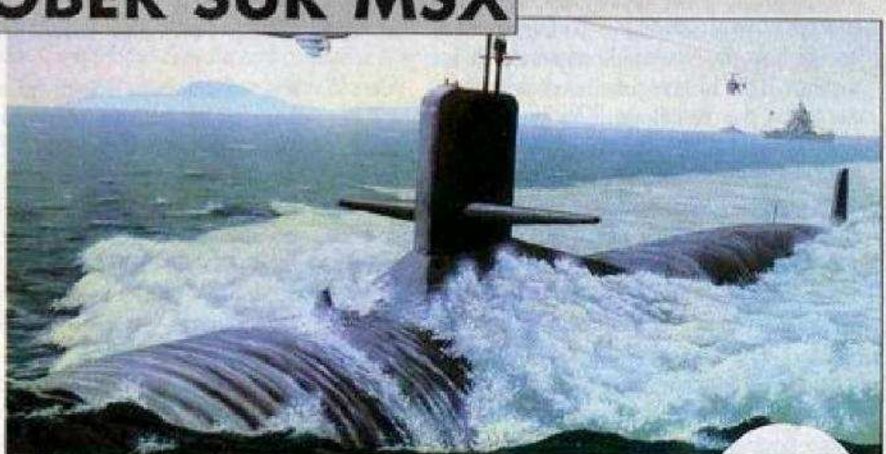
La mission dite "impossible" se poursuit sur PC. L'adaptation est irréprochable, pas de retard notable dans l'animation, pas de pixel qui manque. Les couleurs reprennent strictement la gamme originale. Que les pauvres possesseurs d'une simple carte monochrome ne se désespèrent pas : on joue très bien en noir-et-blanc. Rappelons qu'Impossible Mission 2 comporte huit tours à explorer : c'est énorme !

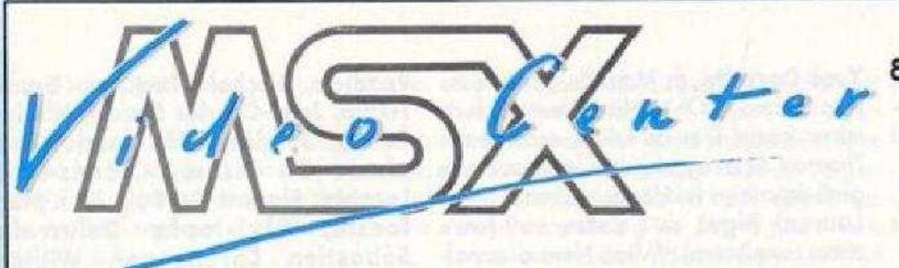
Disquette Epix

THE HUNT FOR RED OCTOBER SUR MSX

C'est reparti : le sous-marin nucléaire russe tente à nouveau de passer à l'Ouest, mais sur MSX cette fois ! On retrouve toutes les subtilités du jeu original, puisqu'il s'agit à la fois d'échapper à la flotte russe, de ne pas éveiller la méfiance de l'équipage, de ménager les machines, d'attaquer ou de fuir quand il faut, et de rejoindre la flotte américaine en faisant croire aux Russes que le Red October a été coulé ! Evidemment, l'affichage n'est pas aussi précis et somptueux que sur Atari et Amiga (les traces du Sonar sont particulièrement ratées), mais l'ensemble reste superbe et très agréablement jouable.

Cassette Grand Slam





89 bis, rue de Charenton, 75012
PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou
Gare de Lyon

Promotions

LOGICIELS :

MACADAM BUMPER (K7/D)	75 F/120 F
LA GESTE D'ARTILLAC (K7)	95 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ (K7)	95 F
LE CUBE BASIC (4 K7)	149 F
MACROHIT (ASSEMBLEUR MSX1 - K7)	120 F
TEX (K7/D)	95 F/120 F
L'HERITAGE (K7/D)	95 F/120 F
LES PASSAGERS DU VENT (D/MSX2)	120 F
SOFT MANAGER (D)	120 F
BRIDGE (K7)	95 F
TNT (D/MSX2)	149 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE (D)	120 F
KID KIT (L'HERITAGE, PYROMAN, je Compte, Images, Règlement de Compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) (K7/D)	250 F
SORCERY	75 F
LODE RUNNER (D)	120 F

LIVRES

Assembleur et Périphériques des MSX	90 F
La DECOUVERTE des MSX	90 F
Clefs Pour MSX	120 F
Trucs et Astuces Pour MSX	120 F
102 Programmes Pour MSX	90 F

Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.

ALIENS - 1 MEGA	390 F
ARAMO	190 F
BATTLE OF PEGUSS	160 F
CASTLE EXCELLENT	260 F
CROSS BLAIM	230 F
DARWIN 4078 MSX 2 - 1 MEGA	230 F
FANTASM SOLDIER	260 F
FINAL ZONE	190 F
• FIRE BALL MSX2 - 1 MEGA	390 F
GARYU-O MSX2 - 2 MEGA (avec moniteur)	260 F
HYDLIDE 2 MSX1 - 1 MEGA	290 F
KING KONG 2 MSX2 - 1 MEGA	290 F
KING'S KNIGHT	160 F
MONSTER'S FAIR	160 F
SCRAMBLE FORMATION MSX2 - 2 MEGA	260 F
SUPER TRITORN MSX2 - 1 MEGA	260 F
VAXOL	260 F
• DRAGON SLAYER 4 - MSX2 - 2 MEGA (avec moniteur)	390 F

ORDINATEURS MSX

CANON V20 MSX1 :	990 F
PHILIPS NMS 8220 MSX2 sans lecteur de disquettes :	1 750 F
PHILIPS NMS 8245 MSX2 lecteur de disquettes 720 K : livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +	3 490 F
PHILIPS NMS 8280 2 drives 720K + souris + digitaliseur d'images intégré + logiciel de traitement d'image :	7 990 F

PUBLISET - SPÉCIAL P.A.O.

1 ORDINATEUR NMS 8245
+ 1 imprimante NMS 1431
+ 1 souris NMS 3810
+ 1 logiciel de P.A.O. DYNAMIC Publisher
+ 1 MONITEUR ...

VERSION MONOCHROME avec Moniteur VS0040 :	6 490 F
VERSION COULEUR avec MONITEUR VS0080 :	7 990 F

MONITEURS COULEUR

PHILIPS CM 8802 (300 x 285) :	1 990 F
PHILIPS VS 0080 (600X285) :	2 990 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 :	990 F

LECTEUR DE CASSETTES MSX

PHILIPS VY0030 :	350 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

YAMAHA FD03 (SF/360 K)	1 790 F

DISQUETTES PAR 10

3"1/2 MF/2DD (135 TPI) :	190 F
CASSETTE C20 :	7 F (11 = 70 F)

IMPRIMANTES MSX

SONY PRNC-41, COULEUR :	990 F
PHILIPS NMS 1421 :	2 290 F
PHILIPS NMS 1431 :	2 890 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 :	1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 :	790 F

MANETTES DE JEUX MSX

PHILIPS VU 0001 (1seul bouton de tir)	49 F
CANON VJ-200 :	99 F
QUICKSHOT VII :	79 F
JOYPAD SONY JS-33 :	99 F
QUICKSHOT V :	129 F
QUICKJOY (microswitch) :	159 F
TRACK-BALL CAT :	350 F
• SOURIS	390 F

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE :	65 F
CABLE MAGNETO :	65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO :	95 F
CABLE IMPRIMANTE :	250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 :	35 F
2 ROULEAUX PAPIER CANON TP-221 :	120 F
RUBAN SBC 427 :	89 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 428 (les 2) :	119 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 436 :	90 F
RUBAN COMPATIBLE PRK M09 :	49 F
RS-232C :	1 190 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7/D :	290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL :	120 F
BOITE RANGEMENT 50 DISQUETTES 3"1/2 :	99 F

☞

TABLETTE GRAPHIQUE

PHILIPS NMS 1150 :	1 190 F
EARPHONE (écouteur espion) :	199 F
BRAS ROBOT SV 2000 :	590 F
PRONLONGATEUR PERITEL/PERITEL :	175 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

ALPHA BLASTER
BACKGAMMON
BARNSTORMER
BOOM
BUZZ OFF
CAN OF WORMS
DROME
EDDIE KIDD JUMP CHALLENGE
HOPPER
ICE
MILK RACE
MOON RIDER
RASTERSCAN
SALVAGE
SCENTIPEDE
SKRAMBLE
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT

JEUX EN CASSETTES A 49 F

CHILLER
COLONY
EUROPEAN GAMES
FEUD
FINDERS KEEPERS
FORMULA ONE SIMULATOR
JACKLE & WIDE
JET BOMBER
JET FIGHTER
KICK IT
KNIGHTIME
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
NINJA
OCTAGON SQUAD
OCTOPUSS
OH SHIT
OIL'S WELL
PANEL PANIC
PROFESSIONAL SNOOKER
ROBOT WARS
SPACE WALK
SPEED KING
SPRINTER
SPY STORY
STORM
STORM BRINGER
STREAKER
TERMINUS
THE HEIST
TIMECURB
TRAILBLAZER
VESTRON
VIDEO POKER
VOIDRUNNER

JEUX EN CASSETTES A 75 F

APEMAN STRIKES AGAIN
BOUNDER
CITY CONNECTION
CUBIT
D-DAY
EXERION
FORMATION Z
FUZZBALL
HUMPHREY
ICE KING
INTERNATIONAL KARATÉ
MAYHEM
MEANING OF LIFE
PENTAGRAM
PUNCHY
SNAKE RUNNER
TOP ROLLER
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

• ADDICTABALL
ARCADE FOOTBALL
ARKANOID
ATTACK OF KILLER TOMATOES
AU REVOIR MONTY
BATMAN
• CALIFORNIA GAMES
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DEATH WISH 3
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
GUNFRIGHT
HEAD OVER HEELS
HOWARD THE DUCK
• INDIANA JONES
JACK THE NIPPER 1ou 2
MARTIANOIDS
MASTER OF THE LAMPS
MASTER OF UNIVERS
RUNNER
• TRANTOR
TUER N'EST PAS JOUER
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE

CASSETTES PRIX DIVERS

• ELITE	120 F
• GUNSMOKE	120 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	165 F
MANDRAGORE	165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE	165 F
• TERRAMEX	120 F
• THE HUNT FOR RED OCTOBER	120 F
• VENON STRIKE BACK	120 F
• WORLD GAMES	120 F

COMPILATIONS

COMPILATION 5 — 95 F/120 F
(Kick It, Hopper, Space Rescue, Oh Shit)

COMPILATION 6 — 95 F/95 F
(Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)

COMPILATION 7 — 95 F/120 F
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)

SUPER SELLERS 1
(Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heist)
K7 : 145 F, D : 175 F

SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F

• FUN GAME 4 (K7) — 120 F
(city connection, Formation Z)

COMPILATION
DE 30 JEUX AACKOSOFT
(6 K7) 199 F
(3 D) 249 F

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

REGATE — 149 F/149 F

CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
MR CHING
STEP UP

CARTOUCHES A 149 F

DUNKSHOT
HOLE IN ONE
ROLLERBALL
SPACE MAZE ATTACK

CARTOUCHES A 169 F

INPECTEUR Z
PLANETE MOBILE

CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
BOSCONIAN
CIRCUS CHARLIE
COMIC BAKERY
DIG DUG
EGGERLAND MYSTERY
GALAGA
GALAXIAN
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
LODE RUNNER
MAGICAL KID WIZ
MAPPY
MIDNIGHT BROTHERS
MOPIRANGER
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TANK BATTALION
TIME PILOT
TOPPLE ZIP
TWIN BEE

CARTOUCHES A 230 F

BILLIARDS
BOXING
• F1 SPIRIT
FOOTBALL
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
NEMESIS 2
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
ROAD FIGHTER
• SALAMANDER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

CARTOUCHES MSX 2

• ANDOROGYNUS (1 MEGA)	290 F
• DEEP FOREST	230 F
EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2)	230 F
HOLE IN ONE SPECIAL	230 F
METAL GEAR	290 F
VAMPIRE KILLER	290 F
• USAS (1 MEGA)	290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F — disquette : 120 F
cassette $$$: 75 F — disquette $$$: 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE $$$
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
DAWN PATROL
EXTERMINATOR $$$
INCA
MR. JAWS $$$
NORTH SEA HELICOPTER $$$
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
POLICE ACADEMY $$$
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME
• THEXDER

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K)	290 F
BREAKER	149 F
CHOPPER 2	145 F
• CRAFTON & XUNK	190 F
• FINAL COUNT DOWN	149 F
INFINI	190 F
LEATHER SKIRTS	190 F
• MAJINKYU (720 K)	260 F
• PLAY HOUSE STRIP POKER	149 F
RAD-X	149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM	190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA	190 F
THUNDERBALL	145 F
WORLD GOLF	190 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F

NINJA 2
ALPINE SKI
BATTLE CHOPPER
• FLIGHT DECK 2
HARD BOILED
HYPE
INDY 500
LIFE IN THE FAST LANE
MINER MACHINE
POLICE ACADEMY 2
TT RACER

MUSIQUE

ASTROMUS	190 F
INTRODUCTION A LA MUSIQUE	179 F
MUE (C)	99 F
MUSIX	95 F

EDUCATIFS

ANGLAIS 2	195 F
LOS GUSANITOS	165 F
MICROPROCESSEUR	99 F
MASTERVOICE WORDSTORE	99 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2	175 F
TEMPO TYPING (MSX2) (D)	190 F
• LE SQUELETTE (MSX2) (D)	195 F

● JEU DES CONNAISSANCES (MSX2) (D)	195 F
● LA DIGESTION, LES DENTS (MSX2) (D)	195 F
● LA RESPIRATION (MSX2) (D)	195 F
● GÉOGRAPHIE DE LA TERRE (MSX2) (D)	195 F
● ENSEIGNEMENT PRÉSCOLAIRE (– de 6 ans) (MSX2) (D)	195 F
● LES OISEAUX (MSX2/D)	195 F
● LA CIRCULATION du Sang (MSX2/D)	195 F
● LES ORGANES des Sens (MSX2/D)	195 F
● ANATOMIE de L'homme (MSX2/D)	195 F
● Géographie de l'EUROPE (MSX2/D)	195 F
● RALLY du SAVOIR (MSX2/D)	195 F
● Puzzle 1 - PRESCOLAIRE (MSX2/D)	195 F

GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT	95 F/120 F
CHEESE II + SOURIS (MSX 2) (D)	590 F
CHEESE II (MSX 2) (D)	290 F
COLOR PACK	99 F
EDDY II (C)	190 F
EDDY II (C) + TRACK BALL	490 F
KATUVU	149 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES	95 F
DAMBUSTER	120 F
● 747 FLIGHT SIMULATOR	95 F/120 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C)	190 F
THE CHESS GAME	95 F/120 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D)	190 F
CONFUSED (puzzle animé)	95 F/120 F
OTHELLO COMPETITION	195 F
SCRABBLE (en anglais) (K7)	120 F
ULTRA CHESS (K7)	95 F

MATHS

JE COMPTE (calcul + 4 jeux)	149 F
LE MINOTAURE	160 F
MONKEY ACADEMY (C)	190 F
CALCUL (C)	99 F

UTILITAIRES

AACKO BASE (Disk + K7)	390 F
AACKO TEXT (Disk + K7)	390 F
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D)	990 F
DEVPAC (K7 ASSEMBLEUR MSX1)	245 F
MINICALC	159 F
HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C)	590 F
MX BASE	75 F
MX CALC	75 F
MX FONCTION (D)	175 F
MX GRAPH	175 F
MX MATH	175 F
MX STAT	175 F
MX STOCK	175 F
MX TELX (D)	590 F
MX TEXT (D)	175 F
PHITEL	190 F
SOFT CALC (MSX 2) (D)	290 F
SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D)	290 F
SOFT GRAPH (MSX 2) (D)	290 F
SOFT STOCK (MSX 2) (D)	320 F
TURBO PASCAL (D)	790 F
TURBO TUTOR (D)	469 F
TURBO DATA BASE (D)	690 F

DYNAMIC PUBLISHER
(Logiciel de mise en page) MSX2 (D) 128K RAM 490 F

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	118 F
GUIDE DU GRAPHISME	110 F
56 PROGRAMMES	78 F
JEUX EN ASSEMBLEUR	78 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	78 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	78 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	98 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	98 F
LE LIVRE DU MSX	110 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION	110 F
GUIDE DU BASIC	128 F
LE LIVRE DU DISQUE MSX	110 F
PRATIQUE DU MSX2	185 F

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + Hang on + 1 jeu au choix : Fig Fighter ou Teddy Boy :	990 F
PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir :	449 F
LUNETTES 3 D + missile défense 3 D :	549 F
CONTROL STICK (manette)	159 F
KONIX SPEEDKING (manette)	149 F
ACCÉLÉRATEUR	129 F

CARTOUCHES A 169 F
F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS
SPY VS SPY
BANK PANIC
GLOBAL DEFENSE
ALIEN SYNDROME
WORLD GRAND PRIX
ASTRO WARRIOR/PIT POT
BLACK BELT
CHOPLIFTER
ENDURO RACER
FANTASY ZONE
GANGSTER TOWN
GREAT FOOTBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT GOLF
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHES A 219 F
ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

CARTOUCHES A 269 F
FANTAZY ZONE II
MISSILE DEFENSE 3 D
OUT RUN
ROCKY
SPACE HARRIER
ZAXXON 3 D

AFTER BURNER 349 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. N'oubliez pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier.

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX**. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin**.

Nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix**.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande
à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom ____________
Prénom ____________
Adresse ____________

Ville ____________ Code postal ____________
N° tél. ____________
Marque d'ordinateur MSX ____________

❑ Je vous commande le matériel suivant : ____________

Pour un prix de : ____________
❑ Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F
❑ Frais de port matériel : 90 F
TOTAL ____________

● = Nouveauté

SAMOURAÏ MICRO

MSX - SEGA - NINTENDO - NEC

Cette fois-ci, Samouraï Micro m'a donné rendez-vous dans un dojo de zazen. Le zazen, c'est la méditation assise des maîtres zen qui permet que cesse le flot incontrôlé des pensées. Le pratiquant peut ainsi plonger dans sa nature véritable, ce qui lui permet d'agir spontanément, en accord avec tout son être (indispensable dans les arts martiaux). C'est quitter l'esprit pour mieux le comprendre car il est "comme un œil qui voit, mais incapable de se voir lui-même". Je commence à comprendre pourquoi Samouraï Micro me donne toujours rendez-vous dans des dojos japonais et non pas dans des lieux d'informatique...

Samouraï Micro : Je désire, avant d'aborder le reste, vous familiariser un peu avec les bases de l'âme japonaise. Il est important de ne pas confondre le menu et le repas : le zen est à la base de toutes les activités japonaises. Vous ne comprendrez rien aux Japonais si vous n'acceptez pas cette idée. Je vois que ce mois-ci vous avez reçu des champions de karaté et de judo, ce ne sont pas eux qui vont me contredire, le zen étant à la base des arts martiaux. Aujourd'hui, je vais vous parler de Konami. Je pense que vous allez avoir des surprises car il est très difficile pour des Français de comprendre comment fonctionne une compagnie japonaise. Toutefois, les utilisateurs de micro sont certainement plus aptes que d'autres à accepter la nouveauté car même s'ils n'en sont pas toujours conscients, ils sont très ouverts intérieurement.

Micro News : *Merci pour nos lecteurs !*

Samouraï Micro : Bon, bon, continuons... La société Konami a été créée en 1969 et elle emploie aujourd'hui 350 personnes, avec une moyenne d'âge de 26 ans. Son président, Fumihiro Hishikawa, a 63 ans et il fait tous les jours 10 kilomètres de jogging, quel que soit le temps. Si vous voulez connaître les secrets des prochains jeux Konami, mettez-vous en tenue de jogging et rencontrez-le lorsqu'il est à Paris. C'est facile, il fait son jogging à six heures du matin en partant de son hôtel (le Méridien, Porte Maillot) jusqu'à la Place de la Concorde.

Micro News : *Quand vient-il à Paris ?*

Samouraï Micro : Là, vous devenez indiscret... Voulez-vous que nous partions pour une visite guidée de Konami au Japon ?

Micro News : *Oh oui, oh oui !*

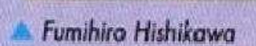
Samouraï Micro : Les bureaux de Konami sont situés dans plusieurs endroits : la section publication/vidéo/développement est située à Tokyo, la production a lieu à Osaka (non loin de l'unité responsable du design) et les bureaux principaux sont à Kobe.





Fumihiro Hishikawa a de quoi être fier du nouvel immeuble de Tokyo qui fait plus de vingt étages, avec des immenses halls d'entrée en marbre. Il y a un patio à l'intérieur, décoré de plantes et tous les bureaux sont sous le signe de la clarté et de la propreté. C'est en fait aussi luxueux qu'un grand hôtel et d'ailleurs, s'ils le désirent, les employés peuvent y passer la nuit. Ils disposent de chambres, d'un restaurant, de salles de gymnastique et de musculation, de saunas. Les architectes ont voulu en faire avant tout un lieu qui favorise la créativité.





▲ *Fumihiro Hishikawa*

La plupart des compagnies japonaises ont un credo qui résume brièvement la philosophie dela société. Voici celui de Konami : "Les gens sont la seule source de brillance. Pensez d'une manière cosmique, dédiez vos efforts, laissez vos émotions circuler librement. Dirigez le flot de votre créativité vers le futur."

Micro News : *Ce n'est plus du business, c'est du mysticisme !*

Samouraï Micro : C'est du business à la japonaise, le zen est dedans ! Mais la



plus grosse insulte que vous puissiez faire à un maître zen, c'est de le qualifier de mystique. Ça n'a rien à voir, le zen est tout entier tourné vers la vie et l'instant présent, vers l'action. En prenant du recul par rapport aux pensées (l'esprit), on arrive à être vraiment dans le présent, ce qui est une forme d'immortalité. "Ici et maintenant" est une expression zen qui a d'ailleurs été reprise par votre président, pour un de ses livres... Mais il n'y a ni dogmes ni croyances. Ce n'est pas une religion.

Micro News : C'est compliqué tout ça...

Samouraï Micro : Non, c'est vous qui êtes compliqué. Le zen est un retour aux sources, à l'énergie fondamentale qui est à l'origine de toute chose, à la simplicité de la vie. Il faut apprendre à désapprendre, ce qui n'est pas toujours facile, surtout pour un occidental qui pense trop et qui s'identifie à son mental... Pourtant, s'il était né dans une autre famille ou dans un autre pays, son langage, sa mentalité, sa manière d'être et de penser seraient différentes, ce ne peut donc être là sa véritable nature. Si l'on pense que l'on n'est que sa pensée, l'expérience de la non-pensée est terrifiante. "Faire zazen, c'est rentrer dans son cercueil" disait le maître Deshimaru.

Micro News : C'est pas très gai tout ça...

Samouraï Micro : La mort est inévitable... Par les exercices zen, on expérimente la mort du soi, la fin de la pensée. Chaque instant est une mort et une



renaissance, rien ne se crée, rien ne se perd. Il n'y a pas d'angoisse à avoir, par-delà la mort il y a une énergie enthousiasmante. Cette énergie, les différentes pratiques issues du zen permettent de la fréquenter, de se recharger



dessus. La plupart des Japonais, qu'ils en soient conscients ou non, sont imprégnés par cette culture et c'est l'explication de leur force. Regardez où en était le Japon en 1945. Vous imaginez ce que c'est de perdre une guerre après avoir reçu une bombe atomique ? Et regardez maintenant...

Micro News : Pourtant "l'endaka", la hausse du yen face au dollar (+72% depuis septembre 85) a été, pour le Japon, une menace aussi grave que les deux grands chocs pétroliers.

Samouraï Micro : Justement, c'est un exemple parfait de notre force et de notre faculté d'adaptation. En seulement deux années, nous avons réussi à inverser cette tendance en multipliant les implantations à l'étranger. Les investissements hors de nos frontières ont augmenté de 70% en 1986 et ce rythme a été maintenu en 87 et se poursuit encore aujourd'hui ! Un quart des postes de télévision sont fabriqués hors du Japon et, dans cinq ans, ce devrait être la moitié. Pour revenir à Konami, les ventes ont plus que doublé en trois ans (19 billions de yens en 87) et les bénéfices 87 étaient de 4,6 billions de yens.

Micro News : Quels sont les perspectives de Konami dans le proche futur ?

Samouraï Micro : Laissons la parole à Fumihiro Hishikawa... "On dit que notre société n'a ni précédents, ni références, ce qui représente un immense défi sur le plan créatif. Les perspectives de Konami pour le futur sont basées sur le potentiel créatif des jeunes, associé à une très haute technologie.

Nos trois principaux atouts -des gens de talent, à qui nous laissons une grande liberté créatrice, dans une structure très bien organisée- sont intégrés dans notre compagnie jeune et dynamique avec une vision du futur très ouverte."

Micro News : Quels sont les prochains nouveaux jeux Konami sur MSX ?

Samouraï Micro : Les deux grandes nouveautés de la rentrée seront **Parodius** et **King's Valley 2**. Parodius sera un jeu d'espace qui réunira les principaux héros Konami (le pingouin, Popollon, le samouraï) dans une mégarom MSX1. King's Valley 2 sera disponible en deux versions : MSX1 et MSX2. On attend également pour MSX2 une nouvelle cartouche **Games Master 2**, un **Baseball** et un jeu intitulé **Rack 'em Up**, qui a été testé dans "Insert Coin" du n°11 sous le nom de Break Shot.

La suite de Nemesis et Salamander s'appellera **Vulcan Venture**. Il y aura sept mondes différents à explorer, avec plein de nouveaux gimmicks dont une douzaine d'armes différentes !

Pour le moment, la sortie de **Knightmare 3** a été repoussée mais un jeu Konami fait fureur au Japon, il s'agit de **Snatcher**, en disquette 3.5", mais il s'agit d'un jeu d'aventure dont l'importation semble aléatoire.

Micro News : Puisque vous en avez parlé, y a-t-il des nouveautés Konami en jeux d'arcade ?

Samouraï Micro : Bien sûr. Deux titres devraient faire parler d'eux : **Main Event** et **Checker Flight**, que vous



découvrirez bientôt dans "Insert Coin". Le premier est un jeu de catch et le deuxième une course de voitures inspirée de F1 Spirit. La nouvelle tendance est d'ailleurs de faire des conversions en arcade à partir des jeux pour ordinateurs, ce qui est le contraire de ce qui se faisait auparavant.

Certains lecteurs de Micro News désirent peut-être devenir membres du **Konami Software Club** anglais qui édite une lettre mensuelle dans laquelle ils trouveront des trucs de jeu, des informations sur les jeux à venir, des lettres d'autres utilisateurs, des tests de jeux, des concours, etc. Attention, cette lettre mensuelle ne parle pas seulement de MSX mais aussi de tous les jeux Konami, aussi bien en arcade que sur Nintendo. Le montant de la cotisation annuelle est de £8.50, payable seulement par mandat international en livres sterling : Konami Software Club, Bank Building, Bank Street, Newton Abbot, Devon, TQ12 2JL, Angleterre.

Signalons également que Konami a demandé à l'importateur officiel français, Maubert Electronic, de prendre les mesures nécessaires pour combattre le piratage en France. Vous ne pourrez pas dire qu'on ne vous a pas prévenus, OK ? Ceux qui prennent le train en marche peuvent se procurer les numéros 8 et 9 du journal, qui contiennent une enquête complète sur le piratage.

Micro News : *En dehors de Konami, quoi d'autre sur MSX au Japon ?*

Samouraï Micro : Tout d'abord, la sortie du célèbre **R-Type**, déjà testé dans le journal pour la console NEC et dans "Insert Coin". Puis la sortie d'**Aleste** en mégarom MSX2, un jeu qui rappelle un peu Laydock et qui sera testé sur la console SEGA dans le prochain numéro. Chez T&Soft, signalons **Psy-O-Blade**, pour MSX2, un jeu d'arcade et d'espionnage.

Micro News : *Des dates de sortie pour la France ?*

Samouraï Micro : Alors ça, c'est une autre histoire...

Micro News : C'est vrai qu'ici nous faisons un journal. Nous ne vendons pas, nous n'importons pas, nous nous contentons d'informer, de tester les jeux, de tenir les lecteurs informés. Or, par rapport au MSX, ça commence à devenir un vrai casse-tête...japonais : certains lecteurs se plaignent que nous testons des jeux qui ne sont pas encore disponibles en France pendant que d'autres nous demandent de leur parler des nouveautés japonaises !

Il y a une désaffection totale des éditeurs français pour le MSX et certains lecteurs sont furieux car, d'après eux, nous sommes des traîtres qui ne parlons pas assez du MSX. Mais, une fois encore, nous ne pouvons pas parler d'une actualité qui n'existe pas ! Nous ne demanderions pas mieux que de tester 50 nouveautés MSX par mois mais si elles ne sont pas là, nous ne pouvons quand même pas les inventer ! (Heureusement que nous ne faisons pas un journal genre "Détective" car avec des raisonnements pareils, certains lecteurs nous demanderaient d'aller assassiner les gens dans les périodes creuses, histoire de faire de la copie !).

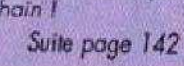
D'autres lecteurs font référence au journal Micros MSX qui, lui, "ne parle que de MSX". Evidemment, c'était un "mensuel" qui sortait tous les neuf mois ! En neuf mois, il se passe plus de choses qu'en un mois, ça permet de mieux remplir son numéro. C'est ce que nous allons faire avec les numéros hors-série, où nous condenserons plusieurs mois d'actualité. Et puis les choses changent vite dans la micro : à l'époque de Micros MSX, l'actualité du MSX n'avait rien à voir avec ce qu'elle est aujourd'hui. Signalons aux nostalgiques de ce journal que leur attente du prochain numéro risque d'être encore plus longue, car Micros MSX n'existe plus et a déposé son bilan. De toute façon, en France, un journal ne traitant que du MSX n'est pas viable. Ça peut durer quelques temps, mais c'est tout. Nous reviendrons en détail (dans le hors-série) sur l'histoire du MSX et les raisons de son échec en France.



Samouraï Micro : Et pan ! C'est bien ça fiston, faut toujours mettre les choses au point. C'est ce que disait mon grand-père qui était shogun au siècle dernier. Avec son sabre, il coupait son adversaire en deux en 3/4 de seconde...

Micro News : (Quelle famille...) Bon, merci Samouraï Micro, rendez-vous le mois prochain !





Suite page 142

PROCHAIN NUMÉRO

Le mois prochain, nous testerons les jeux MSX suivants (ils sont disponibles en France !) : Rastan Saga, Druid, Ninja Kun... et bien d'autres ! La maison ne reculant devant aucun sacrifice, nous vous offrirons également un **spécial SONY** avec tous les secrets de son célèbre PDG, Akio Morita. Tout ce que vous n'avez jamais voulu savoir (et c'est un tort) sur : sa fille (rha lovely...), son hélicoptère, ses voitures, ses goûts et ses couleurs, le Walkman vidéo à magnétoscope incorporé (c'est pas un gag !) et le nouveau mini-disque laser (8 centimètres de diamètre et 500 mégaoctets) !

Samouraï Micro, c'est trop !

●誌面一新を記念しての大企画



EXTENSION AMIGA

Pensez-vous que l'extension A501 pour l'Amiga 500 puisse réellement servir à des logiciels tels que Defender of the Crown, Sinbad et surtout Superbase Pro (je n'ai pas encore acheté l'Amiga et l'ensemble Amiga 500 + A501 est en promo) ? Merci d'avance.
(David Yip, Paris)

Pour des gros programmes comme ceux que vous venez de citer, une extension mémoire apporte un confort indéniable. Defender of the Crown, par exemple, se chargera en une fois, au lieu de faire des accès disques incessants pendant tout le jeu. Si vous en avez les moyens et que la promo est intéressante, c'est un achat que vous ne devriez pas regretter.

ATARI AU FEMININ

Je suis votre journal depuis sa création et je le trouve vraiment génial, il répond à tous mes besoins de fan d'Atari ST. Mais j'ai une critique à faire : (ma lettre passera-t-elle ?) Micro News (et cela s'étend à tous ses concurrents) ne prendrait-il pas trop en compte les "Micromaniaques" masculins par rapport aux passionnées féminines ? Hé oui ! Je suis une fan d'Atari et le seul fait de me présenter comme telle suscite toujours la surprise générale. Notre nombre constitue certes une minorité mais n'est quand même pas négligeable !
P.S : J'ai développé un jeu et j'aimerais le présenter à une maison d'édition. Où dois-je m'adresser ?
(Stéphanie Delcampe, Ancy sur Moselle)

Ah Stéphanie, Stéphanie... qui se demande si sa lettre passera dans le courrier... Mais bien sûr qu'elle passe dans le courrier, Stéphanie, et même en priorité ! Les lectrices de Micro News sont en effet le piment, la fraîcheur et le charme indispensables à tous les rédacteurs du journal qui, autrement, seraient fort contris de n'écrire que pour un lectorat masculin !
Il est vrai que les fans de micro sont en grande majorité des garçons mais ils ne le souhaitent absolument pas. Nous avons d'ailleurs été très heureux de constater, lors de notre enquête sur les femmes et la micro (n°10), qu'il y a un nombre croissant de femmes présentes dans les sociétés de micro familiale, notamment des programmeuses. Nous sommes les premiers à souhaiter (et nos lecteurs avec nous, c'est sûr !) qu'il y ait de plus en plus de femmes dans la micro, ceci à tous les échelons possibles.

MICRO MUET, MONITEUR SIFFLEUR

Je possède un Philips VG 8020. Depuis un certain temps, je n'ai plus aucun son lorsque je joue avec un logiciel de jeu. Cela ne vient pas de mon moniteur car j'ai branché mon micro sur ma télé et le résultat est le même. Je pense que ce problème est dû à la pression d'une ou plusieurs touches simultanément. Que puis-je faire ? Mon micro n'est plus sous garantie. Entre Salamander et Super Laydock, quel est le meilleur au point de vue musique et bruitages ? Votre journal est dément.
P.S : Je vous en supplie, répondez-moi.
(Philippe Gatel, Clamart)
Chaque fois que j'allume mon moniteur couleur, il se met à siffler...
(B. Caillerez, Amiens)

Micro News a bien des qualités mais pas celle de pouvoir réparer les appareils par courrier interposé ! La panne de l'ordinateur n'a en tous cas rien à voir

LES LECTEURS PROGRAMMENT

De plus en plus de lecteurs nous demandent où s'adresser pour faire éditer leurs jeux. La réponse n'est pas si simple sans avoir vu le jeu au préalable. L'orientation vers tel ou tel éditeur dépend en fait de la qualité générale et du type même du jeu.
Il faut savoir aussi que les grands éditeurs s'orientent tous, sans exception, vers l'exportation, c'est-à-dire l'édition de jeux de très haut niveau qui seront vendus dans le monde entier. Le marché français ne permet pas, à lui seul, de rentabiliser des jeux dont la mise au point nécessite de gros investissements (plusieurs mois de travail par une équipe de scénaristes, graphistes, musiciens, programmeurs, concepteurs, dessinateurs, maquettistes).
Les programmeurs ou scénaristes qui veulent devenir professionnels peuvent, par notre intermédiaire s'ils le désirent, rentrer en contact avec de grands éditeurs. Il faut pour cela qu'ils nous envoient un C.V, un exemple de leur travail et qu'ils nous indiquent aussi leurs aspirations. Sont-ils prêts, par exemple, à venir travailler sur place dans une société intéressée par leur talent ? Les principaux éditeurs français sont toujours prêts à rencontrer les créateurs de demain et certains, comme Infogrames et Titus, cherchent en ce moment des programmeurs et des graphistes (voir p.146).
Chez Ere Informatique, par exemple, le programmeur qui a adapté Captain Blood sur l'Amstrad CPC (en un mois et demi !) est très jeune... et très doué ! Il s'appelle Yves Lamoureux et son adaptation a été saluée dans Micro News comme "le plus beau jeu jamais paru sur CPC". Certains de nos lecteurs, qui envisagent de se tourner professionnellement vers la micro familiale, sont peut-être les "Lamoureux" de demain !
Etant donné que nous sommes en contact quasi permanent avec tous les grands éditeurs, nous pouvons mettre les programmeurs en contact avec l'éditeur qui semblera convenir le mieux, d'après les indications citées précédemment. N'hésitez donc pas à nous écrire !
Mais il reste les autres... Ceux qui concoctent chez eux des petits jeux qui, s'ils sont souvent marrants et sympas, ne peuvent en aucun cas prétendre à être éditer. A ceux-là nous proposons quelque chose de très simple : qu'ils nous envoient leurs œuvres ! Si leurs jeux sont correctement "ficelés", nous pourrons faire des compilations des jeux des lecteurs de Micro News qui pourront, par exemple, trouver leur place dans les numéros hors-série que nous comptons vous proposer dès fin 88. Les auteurs de ces jeux gagneront un prix ou une rétribution. Ceci s'applique à tous les ordinateurs traités dans Micro News.
Si le jeu que nous recevons nous parait pouvoir constituer la trame d'un jeu de niveau international, nous orienterons alors son auteur vers l'éditeur qui nous semble convenir le mieux (et nous pensons être bien placés pour ça).
Le jeu pourra alors être amélioré, remanié, conceptualisé, bref, grâce au travail d'une équipe de professionnels, arriver à un niveau international.

avec le fait de presser plusieurs touches en même temps, ce qui ne peut pas l'abîmer. Il faut apporter votre appareil à votre revendeur (ou à un autre). Les constructeurs sont tenus aux réparations et à la fourniture des pièces (par l'intermédiaire des revendeurs) même si l'appareil n'est plus sous garantie et Philips n'a jamais fait le moindre problème à ce sujet. Bien sûr, la réparation vous sera facturée puisque l'appareil est hors-garantie.
Salamander est supérieur à Laydock au niveau de la musique et des bruitages.

CANON X07

Je possède un micro-ordinateur X07 (bâti autour d'un Z80) que j'aimerais pouvoir programmer en langage-machine. Cependant, je ne connais pas assez en détail le fonctionnement interne de cette machine. Il m'est donc impossible d'afficher, par exemple, un caractère à l'écran, ou de saisir un caractère au clavier... Vous serait-il possible de me donner ces renseignements ou de m'indiquer où m'adresser ?
(Eric Champion, Chalon S/Saône)

Il y a deux magasins de micro à Chalon qui devraient pouvoir vous aider. Chalon, c'est célèbre dans le monde de la micro puisque c'est le "home" de Cobra Soft ! A Paris, les magasins Maubert Electronic et La Règle à Calcul vendent des X07 et devraient pouvoir vous renseigner. Le téléphone de Canon France est le suivant : (1) 48.65.42.23.

BONNES RÉSOLUTIONS

Je suis possesseur d'un moniteur Philips CM8832 qui a une résolution de 600 points par 285 lignes, or je désire acheter un Amiga 500 dont la résolution maximale est de 640 par 512 pixels (quelle puissance !). Que va-t-il se passer si je branche mon Amiga 500 en résolution maximale sur mon CM8832, l'image sera-t-elle simplement d'une résolution de 600 points par 285 lignes ou alors le moniteur ne pourra-t-il pas l'afficher ? Merci d'avance car je suis désespéré.
(Benoit Coulon, Epernay)

Allons, reprenez-vous mon enfant, reprenez-vous, tout espoir n'est pas perdu, loin de là, puisque vous allez pouvoir utiliser votre moniteur avec l'Amiga sans problème !
Le CM8832 a effectivement une résolution de 600 x 285 et un pitch de 0,42 mm, ce qui n'est déjà pas si mal, le modèle inférieur (le CM8801) ayant une résolution de 360 x 285 et un pitch de 0,65 mm. (Le pitch est la taille d'un point ; plus le nombre est petit, plus haute est la résolution). Le modèle supérieur à votre moniteur (toujours chez Philips, afin de pouvoir bien comparer) est le CM8852, qui a une résolution de 700 points par 285 lignes et un pitch de 0,39 mm. Ce modèle constitue le haut de gamme mais vous remarquerez qu'il n'y a pas une grande différence avec le vôtre sur le papier, ni d'ailleurs si l'on compare de visu les deux moniteurs. Disons qu'avec un CM8832, votre Amiga ne sera pas au summum de ses possibilités mais qu'il n'en sera pas trop éloigné. Il y a mieux, c'est vrai, mais c'est beaucoup plus cher. Nous vous conseillons donc de garder votre moniteur.

CASSE-TETE JAPONAIS

J'aimerais savoir quel est, à votre avis, le meilleur joystick (2 boutons différents) pour MSX, pour jouer à des jeux comme Nemesis ?
D'autre part, les disquettes vierges 3,5 pouces pour MSX sont-elles utilisables sur un Atari 520 STF ?
Peut-on utiliser des "simple face" dans un lecteur "double face" ?
Garyu-O 2 Mega signifie-t-il qu'il faut un ordinateur de 2 Mega pour pouvoir utiliser cette cartouche ou est-ce possible sur un VG 8235 ?
(Emmanuel Chavane)

La meilleure manette actuellement disponible pour MSX est la Quickjoy III (en photo dans le n°12, p.14). Elle possède des micro-switchs (facteur de solidité) et a une possibilité de tir automatique (mais dans ce cas là, on perd la fonction du deuxième bouton).
Ce sont exactement les mêmes disquettes pour MSX, Atari, Amiga, Macintosh et compatibles PC en 3"5. Les disquettes vendues avec l'appellation "simple face" sont identiques aux "double face", simplement elles n'ont pas été testées sur les deux faces. Les petits malins qui utilisent des "simple face" dans des lecteurs "double face" sont légion et ils n'ont généralement aucun problème. S'il y en avait un, vous vous en apercevriez de toute façon au moment du formatage de la disquette. A partir du moment où la disquette a accepté le formatage, c'est tout bon.
Les cartouches mégarom ou 2 méga peuvent être utilisées sur n'importe quel MSX. Il s'agit simplement de l'indication de la taille du programme. La cartouche Garyu-o a un programme d'une capacité de 2 méga-octets.

AMIGA 500 EN 2000

J'aimerais savoir s'il est possible de transformer un Amiga 500 en un Amiga 2000 (et comment) ?
(Un lecteur de Verdun)

Niet, das ist nicht possible ! Toutefois, vous pouvez essayer de trouver un revendeur sympa qui vous reprendra votre 500 pour l'achat d'un 2000. Ou alors les petites annonces...

LES ORIGINES D'ORIGIN

Pourriez-vous me donner l'adresse d'Origin System ?
(Jean-Marc Antuszewicz, Remiremont)

Donner, donner, je ne sais pas. Prêter peut-être... Origin System est distribué en France par Microprose, 6/8 rue de Milan, 75009 Paris. Tél : (1) 45.26.44.14.



LE TROU D'AMSTRAD

Je voudrais savoir pourquoi mon Amstrad CPC 6128 a le trou du lecteur de disquettes plus gros que d'autres. Car il y a des jeux comme Crafton et Xunk, Ball Breaker et Jack the Nipper 2 qui ne marchent pas sur le gros trou du lecteur et sur ceux du plus petit lecteur, ils marchent. Merci.
(Frédéric Mamecier, Avon)

Y'a pas de quoi, parce qu'on n'a rien compris. Vous avez un deuxième lecteur de disquettes, c'est ça ? Enfin nous, on comprend pas. Au début évidemment, on a cru que c'était un joke porno, mais non, ça a l'air sérieux...
Parlez-en à votre revendeur.



DU CUL !

Aïe ! Excusez-moi d'avoir utilisé un stratagème aussi éculé pour vous attirer, mais si j'avais mis "Education" comme titre, on seraient en train de se regarder en chien de faïence, moi et l'unique lecteur (mon ancien prof de maths) qui n'aurait pas encore tourné la page. Je ne vais pas vous retenir très longtemps, d'autant que si vous tournez la page, il y a la rubrique "Insert Coin", mais j'ai juste deux ou trois petites choses à vous dire.
Le sondage (cf p.108) montre que vous n'aimez pas les softs éducatifs. Ils vous le rendent bien : j'ai rarement vu un éducatif qui essaye de se mettre à la place du type qui est en face du moniteur. Justement, dans cette rubrique, on essaiera d'y penser. En clair, on ne parlera d'éducs que dans la mesure où ils peuvent vous être réellement utiles. Autrement dit, vous faire gagner cinq heures de révision en vous apprenant d'une manière ultra-claire tel ou tel passage d'histoire ou un théorème incompréhensible.
Secundo, le changement de gouvernement (au fait, vous vous êtes rendu compte qu'on avait changé de gouvernement ?) va entraîner des modifications dans l'informatique en classe.
A priori, une seule chose est sûre : tout vers le PC. Mais vu l'état de décrépitude avancée desThomson Mo et autres To, ça n'a rien de très étonnant.
Tertio et ultimo : lisez les papiers de ce mois-ci. Vous y découvrirez avec stupeur qu'il y a encore des news MSX en éducation et un programme extraordinaire d'apprentissage à la lecture de FIL. Le mois prochain, tout sur les nouveaux softs et les bombes à eau. Sortez en rang...

UNE NOUVELLE GAMME DE LOGICIELS ÉDUCATIFS SUR MSX

Ces programmes en disquettes 3"1/2 nous arrivent de Belgique. Ils s'adressent en premier lieu aux enfants, dans une tranche d'âge allant de 5 à 12 ans. Ils se répartissent pour l'essentiel en deux gammes : sciences naturelles et exercices d'éveil.
Sciences naturelles :
- La circulation du sang : mécanismes élémentaires du fonctionnement du cœur et des artères.
- Le squelette : tous les os passés en revue.
- La digestion/les dents : après ça, vous n'avalerez plus jamais de travers !
- Les organes des sens : nez, bouche, oreille, oeil.
- Anatomie de l'homme : Waahh ! Non, non, c'est seulement sage et instructif...
- La respiration : tout savoir pour prendre un bon bol d'air.
Exercices d'éveil :
- Programmes destinés à l'enseignement préscolaire (4/6 ans) : exercices de coloriage, de dessin, de reconnaissance des formes.
- Puzzles 1 : des puzzles à réagencer, très faciles, pour très jeunes joueurs (9 pièces). Très simple et joli.
- Le jeu des connaissances : vous avez déjà joué au "jeu du bac" ? C'est lui !
- Géographie de la Terre : un logiciel d'apprentissage de la géographie, à l'échelle terrestre, qui apprend à reconnaître les pays, les fleuves, les montagnes, par reconnaissance visuelle et graphique.
Il s'agit en général de programmes d'un niveau technique assez modeste, mais qui remplissent parfaitement leur fonction : instruire et amuser. Nous avons apprécié la grande simplicité des manipulations, qui se retrouve à travers tous les logiciels de la collection.
(Disquettes Forum Micros pour MSX).

J.M.M.

GÉDÉON LE MEILLEUR DES ÉDUCATIFS

Dieu existe, je l'ai rencontré... Heu, non, je me suis gouré de fiche, excusez-moi, je reprends. Les bons logiciels éducatifs existent, j'en ai vu un, pas plus tard que la semaine dernière. Je sais que ça à l'air incroyable, mais c'est vrai... Bon, je suis un peu dur de vous parler d'éducatifs alors qu'on est encore au mois d'août, mais avec Gédéon, de FIL, vous ne regretterez pas le déplacement.
Gédéon, comme son nom l'indique, est un caméléon. Il a une manie un peu bizarre, celle de bouffer les lettres qui tombent. Elles tombent dans des petites bulles de savon, le tout dans un décor très mignon. L'ordinateur a commencé par afficher un mot. Au hasard disons "PLAGE". L'enfant va devoir attraper d'abord un "P" puis un "L" ensuite, vous avez compris, un "A". Je vous laisse deviner la suite,



P.A.



VENTES ÉCHANGES RECHERCHES

VENTES

Vds **Bull Micral 30** neuf double disquette, écran couleur + imprimante + DOS compatible PC 100% + logiciels : 10 000 F à débattre. Thierry Aubert. Tél : (1) 43.44.91.83.

Vds **Amstrad CPC 464 moniteur couleur** + extension mémoire + très nombreux jeux, utilitaires, livres. Renseignements au téléphone : (1) 30.37.76.79. Stéphane Lorilloux.

Vds **Amstrad CPC 464 moniteur couleur** + 2 joysticks + 9 jeux : 3000 F. Sen Hong Ngo. (1) 40.34.35.84.

Affaire ! A saisir : **Atari 520STF** (double face) + **moniteur couleur Atari SC1425**. Le tout sous garantie, TBE + quelques jeux (Test Drive, Backlash...) : 5300 F. Benjamin Garrigues. Tél : (1) 43.31.80.55.

Vds **originaux MSX** (K7, cartouches) à un prix que ma pauvre mère en pleure encore. Jean-Jacques Statkus. Tél : (16) 79.09.78.71.

Vds **lecteur 3 pouces pour Amstrad CPC** : 900 F. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64. (Répondeur).

Vds pour **MSX cartouches** F1 Spirit, Knightmare, Penguin2 : 110 F, Mopiranger : 90 F + K7 diverses (Sorcery, Illusion, Kid Kit, Unbelievable, etc.). Paul Liétard. Tél : (16) 20.37.50.11.

Vds **cartouches MSX** : Knightmare, Yie Ar Kung Fu, Boxing, Hyper Rallye, Rollerball, Magical Kid Wiz : 500 F le tout + 2 cassettes gratuites, espèces. Jacques Morel. Tél : (1) 42.87.54.76.

Vds **Canon V20** péritel + lecteur K7 + 30 jeux + livre : 1000 F. Michel Ciliegio. Tél : (16) 66.77.37.11.

Vds **Sony HB700F** état neuf + 40 jeux et utilitaires + 2 joysticks + 3 livres et 15 revues MSX. Prix : 2900 F. Mohamed Chaouchi. Tél : (1) 30.99.16.61.

Vds **Thomson TO9 + moniteur couleur + imprimante** + int. musique et jeux + 2 joysticks + nombreux jeux + disk + kit de nett. Le tout : 4000 F. Sans moniteur : 3000 F. Christophe Delacroix. Tél : (16) 84.73.07.87.

Vds **Apple IIC + imprimante + moniteur couleur** + souris et Mousepaint, programmes pro et jeux. En bloc ou détail. Eric Dufour. Tél : (16) 21.43.31.79.

Vds **Thomson TO9 + moniteur couleur** + ext. jeux + 2 manettes + nombreux jeux (compilations et jeux originaux) + programmes + livres : 3800 F à débattre. Vds **console Atari 2600 + 8 jeux** : 1300 F ou jeux séparément. Stéphane Tœuf. Tél : (16) 20.08.75.18.

Vds **Spectravideo SVI 738 + drive incorporé** + 3 jeux (1 cartouche + 2 disks) + livres : 1500 F. Christophe Bruneau. (1) 30.37.48.10.

Vds **MSX1 48K** : 300 F, **moniteur mono** : 450 F, Mue : 50 F, **Music Module** : 500 F (cable hi-fi : 30 F). Le matériel a moins d'un an. Laurent Duval. Tél : (16) 23.08.83.42.

Vds MSX1 **Sony HB75F** + **lecteur de disquettes** + 50 jeux. Le tout 2250 F. Cherche **contacts MSX1/2** France et étranger. Laurent Papillon. Tél : (1) 46.64.90.71.

Urgent ! Vds **Amstrad CPC 6128 moniteur couleur** garanti 10 mois + 30 jeux + revues : 3800 F. Eric Niddam. Tél : (1) 48.30.31.42.

Vds **Amstrad CPC 6128** mono TBE avec 70 jeux + traitements de texte + Multiplan : 2250 F à débattre. Yann Padiou. Tél : (16) 40.25.76.14. à partir de 18h.

Vds **cassettes pour Oric1 et Atmos**. J'ai "Saga, Rat Spla" et bien d'autres, je suis prêt à les échanger contre des **jeux Sega**. Jean-Christophe Meyrov. Tél : (16) 57.40.09.37.

Vds **23 jeux sur MSX** pour 3000 F à débattre (Skramble Formation, Goonies, Super Rambo Special, Nemesis, Knightmare, etc.) + **Music Module et son clavier** (neuf) : 1400 F. Total : 4400 F à débattre. Fabrice Autour. Tél : (1) 69.06.87.80.

Vds MSX2 **NMS 8250** (720K) + souris + joystick + **60 jeux** (Usas, Vampire Killer, Laydock, Nemesis) + **Music Module** + cables + nombreuses revues, sous garantie : 4500 F. Philippe Martins. (1) 47.28.72.00.

Vds **Commodore C128D + moniteur 1901 + imprimante Citizen 120D** + Power Cartridge + 5 livres + nombreux programmes. Prix d'achat 12 000 F, vendu 8000 F. Eric Wallet. Tél : (16) 35.85.83.10.

Vds **Atari 1040 + moniteur NB + digitaliseur** (A4) + **imprimante Citizen 120D** + logiciels. Le tout 13 000 F, vendu aussi séparément. Pierre Robache. Tél : (16) 27.68.43.60.

Vds MSX2 **Sony HB700 + Music Audio** (clavier) + livres sur le V9938 et Y8950 + nombreux logiciels megarom MSX1 et 2 en TBE (emballages) : 4000 F (cause études). Arnaud Le Ber, Versailles. Tél : (1) 39.02.10.95.

Vds **Sony HB501F** avec docs + jeux : 700 F. Recherche également correspondants MSX1/2. Karim Cerutti. Tél : (16) 83.75.77.55.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + crayon optique + logiciels + docs et listings : 2200 F, **scanner Dart** : 600 F, **ext.**



Vortex 512K : 960 F, deuxième **lecteur disk** : 800 F. Sébastien Burlet. (16) 90.59.89.18.

Vds **Amstrad CPC 6128 mono** + MP2 + nombreux livres + revues + logiciels (dont OCP Art, Dams, jeux) : 3800 F ou séparément matériel 2500 F, autres : 50%. Camille Caqui. Tél : (16) 44.49.76.89.

Vds **Thomson MO6** + livres + jeux (Prohibition...) + manette + souris + crayon optique (lecteur de cassettes intégré). Le tout 1800 F à débattre. Arnaud Saussac. Tél : (16) 27.87.93.04.

Vds **CX5M2 Yamaha** + souris + cartouches jeux : 5300 F, **moniteur couleur** : 1700 F, logiciels 16 pistes : 1300 F, 4 et 8 pistes : 300 F, **synthé Casio CZ** : 1000 F à débattre + sons 64 : 3400 F, Boite Percussions : 1000 F. Edmé Pauillac. Tél : (1) 48.99.22.73.

Vds MSX1 **CX5M2 Yamaha** + **YIS 501F + clavier** touches normales + logiciel FM Composer + Midi Recorder + FM Voicing. Prix à débattre ou échange contre MSX2 Sony HB700F ou autre. Jean-Luc Gildore. Tél : (16) 55.27.63.77.

Vds **Imprimante Seikosha GP-50A** dans emballage d'origine (06/85), très peu servie : 500 F. Vds cable Oric : 50 F. Emmanuel Katz. Tél : (16) 40.69.00.05 (Nantes).

Vds MSX2 **VG 8235 Philips** + souris + manette tir automatique + logiciels (Home Office, Designer, Dos) + 11 jeux + docs, revues, le tout en parfait état : 3000 F (valeur 6000 F). Nicolas Stiel. Tél : (16) 68.04.85.56.

Vds **Amstrad CPC 6128 + imprimante DMP 2000** + 80 disquettes + 2 manettes. Stéphane Chene. Tél : (16) 49.98.13.31. après 18h ou 49.98.30.21.

Vds MSX2 **Sony HBF700F** complet, TBE (256 KRAM + 128 KVRAM + 64 KROM, drive 720K) + joysticks Philips NMS1115 + nombreux livres, revues et logiciels (beaucoup de news). François Sailly. (16) 20.07.25.42.

Vds **MSX2 Philips** 360Ko : 1500 F + logiciels. Vds **originaux pour ST** : Psi on Chess, Deep Space, FSII, Mercenary, Hunt for Red. Bas prix ou échange. Jean-Luc Héloir. Tél : (16) 35.48.89.06.

Stop affaire ! Vds **ZX Spectrum+** avec interface Kempston + **ZX Spectrum+2** 128 Ko + nombreux jeux, état neuf, le tout 350 F. Vincent. Tél : (1) 64.23.36.59.

Stop affaire ! Vds **tuner TV pour moniteur Amstrad** (oct 87) : 700 F. Marc Dolecki. Tél : (16) 70.29.01.99.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur + lecteur 3" + imprimante DMP2000** + joystick Pro500 + souris + interface multiface 2 + 3 livres + 16 revues + nombreux jeux, utilitaires s/ disks. Prix à débattre. Michaël Checler. Tél : (1) 60.77.37.39.

Vds MSX2 **Philips 8250** + souris + doc + logiciels + jeux, le tout 4500 F. Tél : (16) 56.83.23.42.

Vds MSX2 **Philips VG 8235** + **moniteur couleur** + 9 cartouches MSX2 (Usas, Metal Gear, Oiseau de Feu) + 20 softs disquettes MSX2 + livres techniques + K7 : 3500 F. Sans moniteur : 2200 F. Jean-Philippe Néron. Tél : (1) 42.52.45.79.

Vds **Atari 1040 STF** (1/88) excellent état + nombreux softs (Dungeon Master, Out Run, Buggy Boy...) : 4300 F. Vds originaux 90 F pièce : Star Treck, SDI, Traiblazer, TNT, Masque+, Crazy Cars, L'Affaire, Sapiens, Indiana Jones, Barbarian. Tél : (16) 44.02.22.01.



La réponse est : RAT.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** excellent état (87) + 11 disquettes (30 jeux + utilitaires). Le tout pour 2500 F. Arnaud Lierville. Tél : (16) 37.42.00.48. avant 19h ou 37.42.01.92.

Vds **Thomson TO7-70** + logiciels + lecteur K7 cartouche basic + manettes : 3250 F. Pascale Faury. Tél : (1) 64.49.77.13.

Vds **Sony HB501F** : 1500 F + 3 jeux au choix. Vds **cartouches MSX1**, 150 F pièce : Nemesis, Salamander, King's Valley, Twin Bee, Sorcery, La Geste d'Artillac, Break In (50 F). Jean-Michel Bernard. Tél : (1) 43.80.11.48.

Vds **Apple IIC** état neuf, moniteur mono, joystick, logiciels, peu servi : 4000 F. Cadeau **Amstrad** N &B, logiciels 6128 ou C64, lecteur de disquettes **1541**, logiciels. Laurent Ansroul. Tél : (1) 43.77.88.86.

Stop ! Vds **MSX2 NMS 8255** (2 drives) + **mapper 256 Ko** + mégaroms + joysticks + jeux discs. Inestimable ! 5000 F à débattre. Olivier Gillot. Tél : (16) 80.57.14.72.

Vds **Imprimante Sony PRN-MO9** + cordon + papier, TBE : 1900 F à débattre. Vds car-

touche MSX1 ou 2 à moitié prix ou ensemble 1000 F. David Darai. Tél : (16) 78.42.14.83.

Cartouche **extension RAM 64K pour MSX** (référence Philips VU0034) : 500 F à discuter. **Moniteur monochrome GT65 pour Amstrad CPC 6128** : 500 F. Sok Kim Chung. Tél : (16) 60.17.70.84.

Vds **VG8020 + moniteur mono.** + jeux (dont Salamander, F16-Fighter...) + manette. Le tout pour 2300 F (valeur 4000 F). David Leroux. Tél : (16) 43.04.47.45.

Urgent ! Vds **Amstrad CPC 464 + adaptateur péritel** + 150 jeux + 75 revues : 2000 F ! **Lecteur de disquettes** + jeux : 2000 F. Mirage Imager 350 F. Ou le tout pour 4000 F. Thomas Ferré. Tél : (16) 37.99.04.08.

Vds **PC Olivetti M15** état neuf, très peu servi, cause départ service militaire. Prix : 5900 F à débattre. Gilles. Tél : (1) 60.03.47.98.

RECHERCHES

Recherche **Atari 520 ST moniteur couleur** + logiciel : 3000 F max, **imprimante graphique** : 2000 F max, livres ST. Faire offre à Vincent Le Flohic. Tél : (16) 66.89.63.95.

Achète **Exceldrums, adaptateur Peritel Amstrad, CPC 6128** en panne. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64. (Répondeur).

Achète ordinateur **Sony HBF 700**. Jérôme Guerra. Tél : (16) 91.09.91.55.

Cherche **extension RAM pour MSX**, pour passer de 64 Ko à 128 ou 256 Ko. Patrick Charveron, 8 place Alfred de Vigny, 38400 Saint Martin d'Herès.

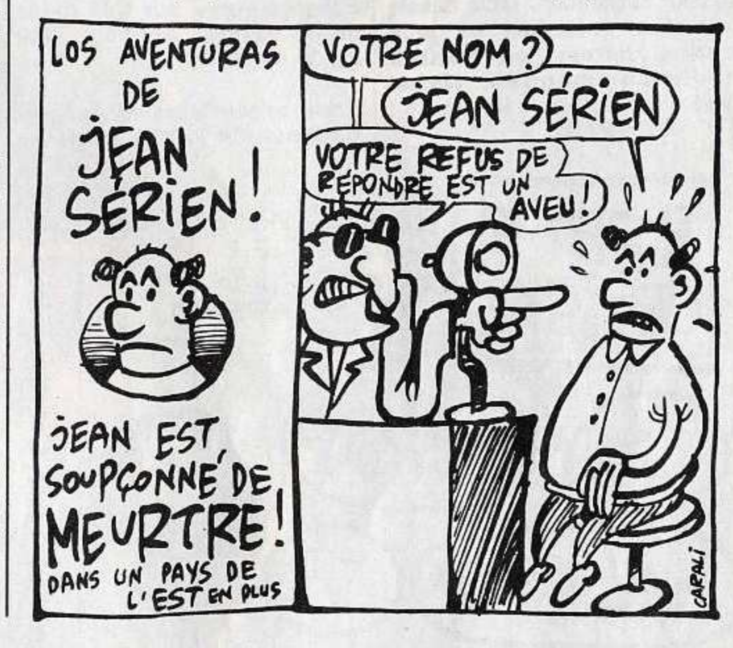
Recherche correspondant MSX2 pouvant me proposer **routine hardcopy pour copie sur imprimante** Philips 1421 de dessins ou autres, modes graphiques. Remboursement des frais. Serge Troy. Tél : (16) 84.72.22.89.

Urgent : cherche **"Ghosts and Gobblins"** pour MSX. Eric Bazian. Tél : (16) 67.53.35.21.

Cherche jeu **Yie Ar Kung Fu 2** pour MSX. Je l'échange contre Green Beret + Ninja + International Karate. Franck Chapelon. Tél l'après-midi : (16) 75.64.06.03.

Cherche pour **MSX cass.** : Five Stars, Unbelievable, Katuvu, Masterchess, Tex, Kuma Zen, Flash Gordon. Jean-Christophe Meric. Tél : (16) 61.85.97.44.

Cherche région Marne location **jeux MSX** par corresp. Carole Laurent. Tél : (16) 24.40.15.93.



ECHANGES

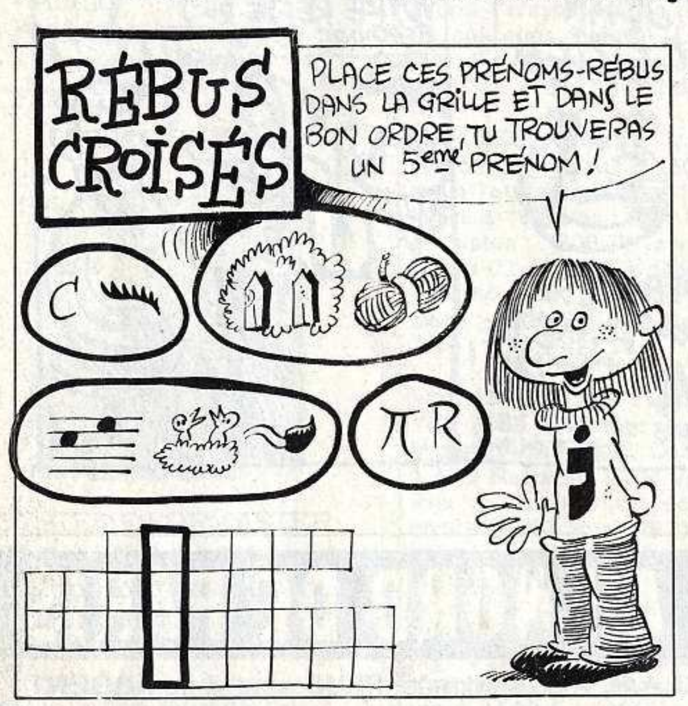
Echange nombreux **jeux sur Sega** (Space Harrier, Alien Syndrome, Kung Fu Kid, Spy vs Spy, etc). Julien Serfaty. Tél : (16) 93.75.72.82. après 18h30.

Echange **Atari 800 XL** Péritel + lecteur cassettes + table dessin + valise cassettes de jeux **contre bateau ou voiture radio-commandée**. Michel Veteuler. Tél le soir : (16) 92.75.20.91.

Echange **logiciels** news et utilitaires contre disks vierges 3"1/2. Jean-Michel Gros. Tél : (16) 91.48.62.13.

Echange **Massacre sur ST** contre Renegade ou autre jeu de même nature sur Atari ST. L. Verdugo. Tél : (16) 61.25.39.88.
Echange **news sur C64** (disks only). Eddy Poulin. Tél : (1) 39.93.50.70.

Echange sur Reims et sa région **Salamander** contre mégarom (Nemesis 2...). Vends **MSX 80K** + K7 + cartouche en cadeau : 800 F. Emmanuel Bibault. Tél : (16) 26.82.58.05.



Hélène - Pierre - Dominique - Cécile. Cinquième prénom : Éric.

CONTACTS

Digitalise **sons par ST Replay**. Envoyez disquettes DFDD (bien emballées) et votre choix de sons + timbres pour réponse + 20 F seulement par disquette. Stéphane Aubrun, 672 rue St. Gabriel, 45200 Amilly. Tél : (16) 38.85.80.98.

Deux jeunes programmeurs recherchent un **dessinateur sur Atari ST**, régions 92, 78, 75, 91. Demander Christophe au (1) 39.18.01.63. ou Hervé au (1) 47.50.86.36.

Cherche possesseurs MSX2 pour **échanges programmes** et divers dans toute la France et étranger. Denis Andlauer, 38 rue de Delattre de Tassigny, 67300 Schiltigheim. Tél : (16) 88.62.51.49.

Club SEGAMIX échange jeux Sega : Afterburner, etc. Inscription au club : 20 F (journal, trucs, contacts). Déjà 5 adhérents. Rejoins-nous. Lionel Guyot. Tél : (16) 81.92.28.72.

Cherche contacts **trucs Sega** : Black Belt (Oni, Rita, Wang, difficultés à abattre) + Soccer, prolongation ou autres trucs. Gabor Szabo, Belgique. Tél : 32.10.24.14.33.

Cherche contacts avec **musiciens sur CX5M** pour échange d'idées. K7 avec mode d'emploi pour 250 F (PGM + voice + musique obtenue). Christian Gornas, 2 Chemin de la Pintrelle, 60150 Longueil Annel. Tél : (16) 44.76.15.99.

DIVERS

Vds téléphone sans fil portée 1/2 km (valeur 2800 F) vendu 900 F, **Répondeur interrogeable** multiprogrammes, distance illimitée : 1200 F, **ordinateur Excelvision** : 950 F + jeux. M. Fanus. Tél : (1) 43.88.24.13.

OFFRES D'EMPLOI

TITUS recherche pour participer à son développement : 15 personnes à partir de 18 ans ! **Programmeurs et graphistes sur micro.** Aucune expérience n'est exigée. Le fait de posséder un micro-ordinateur sera un atout supplémentaire.
Adresser CV + lettre manuscrite à : TITUS Recrutement, 28 ter avenue de Versailles, 93220 Gagny ou téléphoner au : (1) 43.32.10.92.

Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement pour six mois ou un an. Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 30 F à leur annonce. Toute annonce reçue **avant le 10 du mois** passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Téléphone .... Rubrique ....